SAYI 7
EYLÜL 1993
K.D.V. Dahil
20.000 TL

AMIGA
DERGİSİ

GUNSHIP 2000
Gelmiş Geçmiş En İyi Savaş Simulasyonu.

Gerçek üçüncü boyut için yepyeni bir program...
REAL 3D ... Sayfa 10
Harika demolarıyla
D.E.M.O. ... Sayfa 22
Ve dergimiz 1/2 yaşında...
ALO AMIGA ... Sayfa 24
Bu ayın diğer süper oyunları:
Dune II - Ishar 2 - Blade of Destiny - Syndicate - Global Gladiators Morph - Gear Works

Manyetik Paket
Pro Tracker 3.0 Beta
Pic To ANSI, TetraCopy
PicBase V0.36
Handy Help, Roses
Klondike V1.1c
07

EN İYİ 50 sizi **A500 PLUS** sahibi yapıyor. **EN İYİ 50** oyun listelerine en sevdiğiniz oyunları yazın ve gönderin, ayın beğenilen oyunlarını bilin ve büyük hediyeyi alın!... Katılmak için gerekli bilgiler 78. sayfada.



ISHAR
Ishar kalesinde size yine ihtiyaç var. Gidip kötü güçlere hadlerini bildirin.



SYNDICATE
Bütün pis işler sizi bekliyor. Ajanlarınızı eğitmeye başlayın.

HAYATINIZA RENK KATIN...

CITIZEN İLE, DAHA RENKLİ
DAHA SESSİZ VE DAHA KALİTELİ
AMIGA'DA SORUNSUZ !!!



SWIFT 90

• 9 Pin • 80 Kolon • 240 CPS
• 3 dahili font • IBM ve Epson emulasyonları
• Paralel ara birim (Seri opsiyonel)
• 8 KB hafıza • 1+3 kopya yazım özelliği
• Itme ve çekme traktör • Alttan kağıt besleme
• Kağıt park • Otomatik kağıt yükleme
• Çok sessiz (43 desibel) • Renk opsiyonu

Siyah: 425 DM
Renkli: 481 DM

SWIFT 200

• 24 Pin • 80 Kolon • 216 CPS • 7 dahili font
• IBM ve Epson emulasyonları (24 Pin)
• Paralel ara birim (Seri opsiyonel) • 8 KB hafıza
• 1+3 kopya yazım özelliği • 43 dB Ses
• Itme ve çekme traktör • Alttan kağıt besleme
• Kağıt park • Otomatik kağıt yükleme
• Renk opsiyonlu, filme basabilme özelliği (Opsiyon)

Siyah: 640 DM
Renkli: 740 DM

SWIFT 240

• 24 Pin • 80 Kolon • 240 CPS
• 80 CPS • NLQ • Kağıt park
• 12 font standart renkli font imkanı
• 40 puntoya kadar yazabilme
• İtme ve çekme traktör
• Renk opsiyonu • 8 KB hafıza
• Alttan besleme opsiyonu

Siyah: 795 DM
Renkli: 895 DM



CITIZEN ÇOK KALİTELİ
ÇOK RENKLİ
ÜSTELİK ÇOK SESSİZ.

CITIZEN

COMPUTER PRINTERS

DAHA FAZLA SATIŞ İÇİN DAHA GÜÇLÜ DAĞITIM



DAĞITIM A.Ş.

BILGISAYAR'DA TURKIYE'NIN UZMAN ELİ

DAĞITIM ELEKTRONİK CİHAZLAR PAZARLAMA A.Ş.
Vatan Cad. Ortadoğu İş Merkezi No:2 K.3 80340 Çağlayan-İST.
Tel: 224 95 21-22-23-25 Fax: 224 95 38

ÜLKER

Bu sakızın tadı özel, çıkartmaları son model



"AUTO 93" Otomobil çıkartmalı sakız





...to 93 ambalajı bir zarfa koyun P.K. 30 34472 Aksaray/İSTANBUL adresine postalayın, hediyenizi alın

Directory

Bu sayıyı mükemmel oyunlarla donattık. Bu taze oyunları sakın ama sakın kaçırmayın...

4 *INTERLACE* CD32 piyasada, tabii oyunları da geliyor...

10 *REAL 3D V.2* Yepyeni özellikleri sayesinde Imagine'e rakip olabilecek mi?

15 *ÇİZGİ ROMAN* Herkesin seveceği harika bir hikaye. Beğeneceğinizden eminiz.

18 *MANYETİK PAKET* 7. paketimize ulaştık. En iyi PD'lere tam gaz devam ediyoruz.

22 *d.e.m.o.* Tanınmış grupların mükemmel demoları.

24 *ALO AMIGA* Dergi 1/2 yaşında. Bakalım neler yapmışız...

26 *İNEXESİ* Yeni filmler Uçan Balık'ta. Bon Jovi konserini sakın kaçırmayın!

32 *AMOS Pro* AMOS ile programlamaya devam ediyoruz. Tabii ki programlar MP'nin içinde...

36 *ARKA KAPI* Süper oyuncuların gözde köşesi yine mükemmel tüyolarla dolu.

38 *ACİL SERVİS* Dertlerinizin sona ermesi için Acil Servis'e yazmanız gerekiyor.

42 *AMIGA DOS* Dos'a atılan ilk adımlar artık biraz daha ileri gidiyor.

43 *FRP* Bu ayki haritaları sakın kaçırmayın.

78 *EN İYİ 50* Dergimizin en popüler bölümü haline gelen En iyi 50'ye mektup yağıyor.

80 *BILLBOARD* En yeni oyunlar kendi türleriyle yarışıyor.

OYUNLAR

Morph 48
Dune II 50
Global Gladiators 54
Syndicate 56
Gear Works 60
Gunship 2000 62
Ishar 2 72
Blade of Destiny 74

EN İYİ 50'yi yakalayın, A500 PLUS'ı KAZANIN

Moda Bilgisayar Sistemleri Ltd. Şti. Adına Sahibi ve Sorumlu Yazı İşleri Müdürü **M. Celal Hallaç** ■ Editör **Ersen Alptekin** ■ Grafik Tasarım & Ofset Hazırlık **Ümit Ertek, A. Yağmur Tatay, Turgut Tunçay, Halil Bal** ■ Kapak Tasarım & Hazırlık **Serdar Yetiş** ■ Teknik Araştırma **Vedat Hallaç, Tolga Kahraman, Volkan Uçmak, Kıvılcım Hindistan, Oktay Mithat Olut** ■ Halkla İlişkiler **Hakan Timurkaynak** ■ Mali İşler **Ufuk Ertek** ■ Katkıda Bulunanlar **Gonca Güreken, Melih Rona, Umut Çelenli** ■ Ankara Temsilcisi **Can Yalçın** ■ İzmir Temsilcisi **Yavuz Öztaşan** ■ Film Çıkış **Kubbealtı Dizgi Merkezi** ■ Renkayrımı **Ağaçkakan Ltd. Şti.** ■ Baskı **Şedele Matbaası** ■ **Sektör Dışı Reklam Rezervasyon** Betül Erdoğan, Nazmiye Beşe : 9 (1) 257 43 43 ■ **Sektör İçi Reklam Rezervasyon** Hakan Timurkaynak : 9 (1) 349 96 35 ■ **Yönetim Yeri** Sakız Sokak Berkel Apt. No. 6 / 7 81300 Kadıköy / İstanbul Telefon : 9 (1) 349 96 35 Fax : 9 (1) 349 97 26 ■ **Yazışma Adresleri** P.K. : 41 - 81311 Bahariye / İstanbul, P.K. :148 - 06660 Küçükesat / Ankara

İlan İndeksi

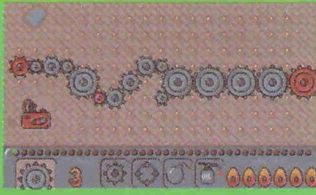
21_25_27_30_31_33_40_41-Akar Co., **Arka Kapak**-Arçelik, **75**-Biltek, **49**-Bonus Mail Market, **55**-Cenko Boys, **57**-Club Anka, **67**-Concord Bil., **Ön Kapak İçi**-Dağıtım A.Ş., **59**-Diji Bil., **7**-Eti, **11**-Kalve Ketçap, **17**-Kinetix, **44_45**-Kutu İlanlar, **71**-Laçin Soft, **Arka Kapak İçi**-Lee Cooper, **5**-Moment Jeans, **61**-Peken Bil., **14_23_29**-Pink Comp., **9**-Pony, **73**-Probe Elek., **79**-Redox Bil., **45**-Sistem Bil., **51**-Sky Bil., **77**-Sultan Soft, **13_65**-Tele Mesaj, **53**-Ufo Bil., **1**-Ülker


Morph dedik de bu kadar demedik. Cismin dört haline Morph edin !

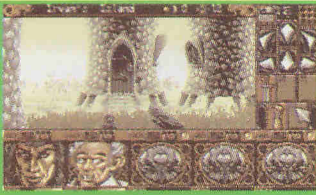

En iyi Arcade Strateji **DUNE II**. Spice için mücadele hat safhada.


Evrensel gladyatörler iş başında. Mc Donald'ın rüyasına girin.


İşte size oyun. **Syndicate** imkansızı zorluyor. Mükemmel ötesi.


Saatler bozuldu ve sizin tamir etmeniz lazım. **Gear Works.**


Simulasyonların simulasyonu **Gunship 2000**. Söze ne gerek var.


ISHAR 2, Silmarils'in üstün programcılığı bir kez daha Board'ları zorluyor.


Sabrınız varsa bu oyun size göre. **Blade of Destiny**. Yazar eskiten.



Real 3D V.2 acaba Imagine'ın yerini alabilecek mi?

ARKA KAPI

Total Recall - F-19 Stealth Fighter
Killing Game Show - Exolon
Crystals of Arborea
Titus the Fox - Outrun
Nightshift - Red Baron - Nitro
Switch Blade II - Narc
Chase HQ II - Pipemania
Return of the Jedi
Legend of Lost - Sly Spy
James Pond - Heimdall
Humans - Rambo III - Xenon II
Gods - Brat - Black Crypt
Humans (Jurassic Levels)
Bill's Tomato Game
James Pond II - Leathal Weapon
Cabal - Toki - Lotus 2 - Lotus 3
New Year Lemmings'92

Sorular-Sorunlar devam ediyor.

MANYETİK PAKET

Pro Tracker 3.0 Beta
Pic to ANSI, Tetra Copy
PicBase V0.36
Handy Help, Roses
Klondike V1.1c

Editör'den



Geçen ay tatildeydim. Deniz ve güneş yorgunlukları atabilmek için birebir.

Ancak ne yazık ki geçen bunca yıla rağmen turiste nasıl davranacağımızı öğrenememişiz. Üstelik bunun yanında "Türk insanı misafirperverdir." diye bir sürü nutuk atarlar. Yalan. Türk insanının gözünü para bürümüş. Dilimizi bilmiyorlar diye yapmadığımız şaklabanlık yok. Konumuz dışı ama olsun. Herkesin bilmesinde yarar var. Acı bir noktaya daha değineceğim. Turistik beldelerimizde bilgisayar namına hiç bir şeye rastlamadım. Az daha çıldırıyordum ki geri döndüm. Bundan sonra bir bavul da bilgisayarım için ayıracağım.

Turizm alanına henüz el atılmamışken bizim yeni nesil Amiga'ların Multimedya yeteneklerini sergileyip böyle bir pazara el atamamaları yazık doğrusu. Gidilecek yerlerin gösterilmesi ve detaylı bilgi verilmesi üzerinde çalışıp bu sistemi pazarlayabilecek bir firma göremiyorum ben. Zaten dilimizde tüy bitti ama nafile...

Eylül ayında müthiş bir oyun sıkıntısı yaşanacağa benziyor, doğal olarak firmalar yaz sezonunun bitmesini bekliyorlar. Benden söylemesi. Böyle durumlarda bazen şu 900'lü telefonlarla uğraşıyorum. En son Jurassic Park'ın 900'lü telefonlara geldiğini duymuştum. Bildiğiniz gibi bu film Steven Spielberg'in yakında ülkemizde de gösterime girecek yeni filmi. Bu filmin bir de oyunu geliyor. Bu film Sadece Amerika'da şimdiye kadar 400.000.000 doların üstünde hasılat yaptı. Filmin isim babası ise sevgili Walt Disney. Neyin isim babası değil ki zaten? Türkiye'de de Tele Mesaj, Dinozorlar adında bir hat açtı. Bir rivayete göre Jurassic Park'mış. Benim hoşuma gitti. Meraklılarına; 900 909 073. Telemesaj'ın reklamlarına bakarsanız diğer oyunları da görebilirsiniz.

Interlace

Haberler, Yeni Ürünler, Son Gelişmeler...

ÇIKTI ÇIKIYOR DERKEN SONUNDA ÇIKTI



Geçen ay bu köşeyi okumuşsanız görmüşsünüzdür, Commodore'un AMIGA CD konsol üretme çalışmaları aylar süren spekülasyonlardan sonra firma tarafından kabul edilmiş ve makina piyasaya tanıtılmıştı. Sonunda makinanın satışına da başlandı (hatta bu ay bir resmini bile yayınlıyoruz). Bu makina piyasaya çıktığı anda bütün rakiplerini geride bıraktı. Bunun sebebi de ilk 32-bit makina olması yanında tek başına çalışan ilk CD'li oyun konsolu da olması. Nitekim diğer makinalar genelde normal konsolların üzerine eklenen bir CD ünitesi şeklindeydi. Bu özellik de herşeyden önce fiat konusunda bayağı bir üstünlük sağıyor. Bu konuda Commodore'un UK genel müdürü David Pleasance şöyle diyor:"CD32 gayet net bir şekilde piyasadaki bütün rakiplerini ezip geçiyor. Çok daha güçlü, yazılım desteği çok daha fazla ve herşeyden öte çok ucuz". Makina aslında özü itibarı ile bir A1200, yani bilgisayar kardeşi gibi 14 Mhz 68020'li ve 2 Mb Ram'e sahip. A1200 piyasaya çıktıktan sonra biraz yavaş bir şekilde gelişen makinaya özel AGA oyunları da konsolun çıkışından sonra bayağı artacak gibi görünüyor (bu da diğer bir haber konusu). Herşeyden öte Commodore'un dizaynı olan özel bir devre de PC VGA formatındaki grafikleri direkt olarak Amiga formatına çeviriyor. Bu da PC için oyunlar hazırlamış olan firmaların bu oyunların CD32 çevirimlerini de hazırlamaları için bir avantaj. Bu arada Commodore yetkilileri bu konsolu A1200'e değil diğer konsollara rakip olarak çıkardıklarını da üstüne basarak belirterek A1200'ün oyun makinası olmaktan öte bir üretim makinası olduğunu tekrar vurguluyorlar.

MEGA CD YAZILIMLARI

Yazılım firmaları harıl harıl Commodore'un yeni oyun makinası CD-32 için oyun üretmeye başladılar. Bu firmaların başında ise Millenium geliyor. Firma özellikle bu makina için Diggers adlı bir arcade/strategy oyunu çıkardı bile. Oyun 32000 ayrı bölge içeren 34 bölümden oluşuyor. Oyunda 24-bit arka plan üzerine 256 renk grafikler kullanılmış. Bu Mega CD'nin disk alanı genişliği sayesinde olabiliyor. Bu arada Pinball Fantasies'in Mega CD versiyonunun da hazırlık aşamasında olduğu kulağımıza gelen haberler arasında. Programcılar oyunun CD-32 versiyonda masaların gerçekleri gibi görüneceğini iddia ediyorlar, hayırlısı...

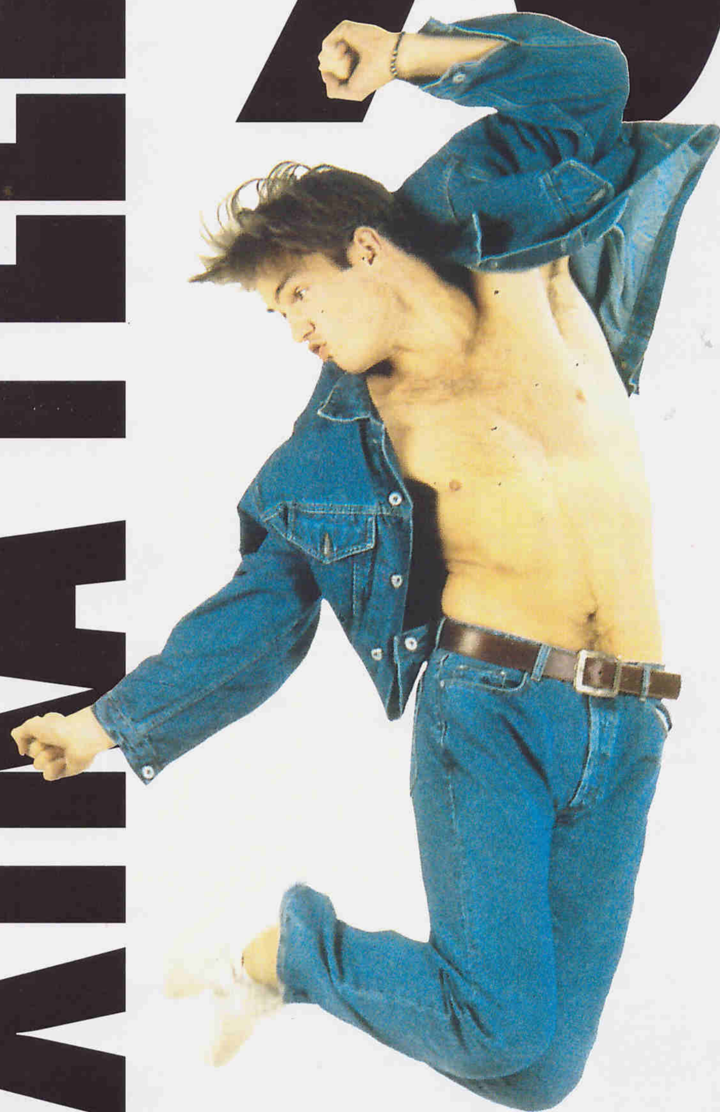
Mega CD için çalışması yapılan diğer oyunlar ise daha çok, olan oyunların CD versiyonu. Bu oyunlar arasında Flash Back, Syndicate, Magic Carpet, Ambermoon, ... gibi oyunlar bulunmakta. Amiga 1200 oyunlarının üstünlüğünden bahsederken bir de buna CD'lerin 650 MB'lık kapasitesi eklendi. Yeni oyunları ise artık gelin siz düşünün!

PSYGNOSIS BİR JAPONLA EVLENİYOR



Japon elektronik devi SONY sonunda Psygnosis'in, SONY'nin yayın bölümü ile bir anlaşma yaptığını duyurdu. Bu anlaşmaya göre Psygnosis normal çalışmalarına devam ederken SONY'nin video game firması için de programlar yazacak. İki dev firma biribirilerinin güçlerinden faydalanarak epey bir şeyler yapacağa benzerler. Bu sayede Psygnosis CD programları alanında da bayağı hızlanacak gibi görünüyor. Ayrıca SONY'nin Columbia Pictures film şirketinin de sahibi olduğu düşünülürse birçok filmin oyununun telif hakkı problemi olmadan rahatça piyasaya çıkacağını da umabiliriz. Sony'nin büyük bir hızla her alana el atması zaten piyasanın deveri arasında olan firmayı en üst sıralara taşıyacak. yrıca böyle büyük bir firmanın bizim piyasamıza el atması da Amiga'nın dünadaki yerinin önemini herkese bir kez daha kanıtlıyor. Psgnosis ve Sony'nin evliliğine elince, ne diyelim allah mesut, bahtiyar eysin, bir yastıkta kocarlar inşallah...

EXTRA FEELING 905



MOMENT JEANS

GRADİVA

AMIGA ARTIK ARAPÇA

Amerikan firması LCPS Orta Doğu'lu Amiga kullanıcıları için video title'larında ve paint programlarında kullanılabilen yeni fontlar çıkardı. Bu font paketinde Arapça, Farsça ve Asurca(!?) fontlar bulunmakta. Bu fontların hepsi de Deluxe Paint gibi paint programları ve Video Toaster gibi genel video uygulama programlarını tam destekliyorlar.

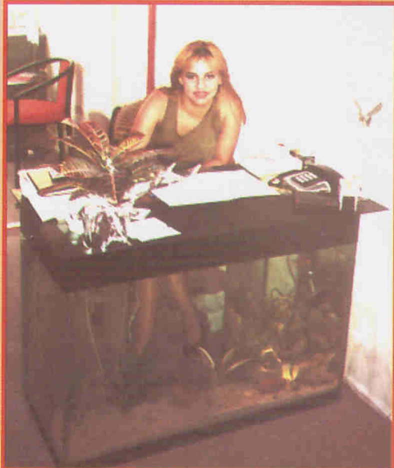
WORKBENCH 3.1 EN YENİ WORKBENCH

A4000 ve A1200'ler ile birlikte çıkan Workbench 3.0'da hatalar olması üzerine Commodore yeni bir versiyon geliştirdi. Şu sıralar Workbench 3.1 Commodore'a bağlı program geliştiricileri tarafından test ediliyor. Aslında bu versiyonda yeni hiç birşey yok; sadece birkaç küçük hata düzeltilmiş. Yeni versiyonun piyasaya çıkış tarihi belirtilmese de yıl sonuna doğru çıkması beklenmekte.

O BİR GRAND

Şimdi de Kadiköy, Yazıcıoğlu işhanında 2. katta yeni şubesiyle hizmetlerine devam ediyor.

Bol çeşit, en son yenilikler, Amiga ve Pc için multivizyon, CDROM, Scanner uygulamalarıyla süper kaliteli ortamı ve fiyatları ile sizleri bekliyor, yolunuz Kadıköy'e düşerse gidin görün ve kararı siz verin...



JURASSIC PARK

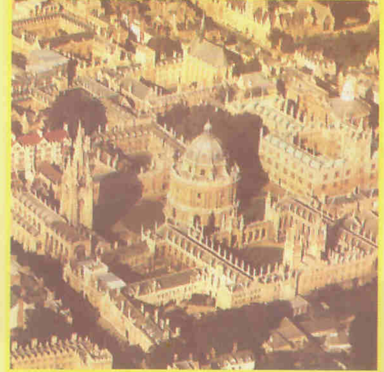


Herhalde filmle ilgili birçok şey duymuşsunuzdur. Oyun ise hala hazırlık aşamasında. Bu arada oyunu hazırlayan Ocean firması yetkilileri oyunun normal bir action oyunundan farklı olacağını, çünkü Amblin'in (filmin dağıtımını yapan firma) oyunda dinozorların öldürülmesini istemediğini belirttiler. Yani oyunda bir T-rex size saldırdığında amacınız onu öldürmekten öte, ondan kaçmak. Oyunda iki farklı stil kullanılmış (Yandaki resimlerde görebilirsiniz). Birincisi izometrik 3D grafiklerin kullanıldığı, birçok dinozor olan, 11 level'dan oluşan bölüm. İkincisi ise yeni çıkan Legends Of Valour gibi texture-mapped grafiklerin (cisimlarin üstüne bizim görebildiğimiz dış görünüşlerine yakın desenlerin sarıldığı bir teknik) kullanıldığı adventure'vari bölüm. Oyunun demosu eline ulaşanlardan öğrenebildiğimiz kadarıyla çok güzel ve almaya değer bir oyun, darısı başımıza.



LONDRA'DA BİLGİSAYAR FUARI

Bu yıl 6.sı düzenlenen Uluslararası nitelikli fuara 180 firma katılacak. Bunların arasında Commodore'da var. Dünyanın bilgisayar konusunda öncü firmalarının katıldığı fuar 21-25 Eylül tarihleri arasında Londra'da yapılıyor. Eğer fuara gitmekle ilgileniyorsanız size güzel bir haberimiz var. Tur Mayra adlı turizm şirketi fuara tur düzenliyor. Tur 5 gün 4 gece sürüyor ve Medium (3 yıldız) otellerde konaklama, 1 tam gün şehir turu ve President Flight ile gidiş dönüş tura dahil, fiyatı 390 İngiliz Sterlini. Dergimiz yöneticilerinden birinin de katılacağı bu turla ilgileniyorsanız Tur Mayra ile 418 09 94 - 95 nolu telefonlarından irtibata geçmeniz yeterli. Orada görüşmek üzere...



PCMCIA GİRİŞİNİ KULLANAN MODEMLER

US ROBOTICS firması PCMCIA girişini kullanan iki yeni model hazırladıklarını duyurdu. Bu modeller 2400 ve 14400 bps (bits per second) hızında çalışabilen birer fax-modem. A1200 veya A600 sahibi iseniz bu çok güzel bir haber(!). Aslında değil çünkü firma yeni ürünlerini tanıtırken bu modemleri Amiga'da kullanmak için bir software geliştirmeyeceklerini de belirttiler. Yani bu da A1200 veya A600 sahiplerinin bir PCMCIA girişine sahip olmanın avantajlarından faydalanma şansını birkez daha kaçırdığını gösteriyor. Ancak biz modem kullanıcılarınınbu programları kendilerinin geliştireceğinden eminiz. Amiga kullanıcıları böyle fırsatları hiçbirzaman kaçırmamıştır

Şekli taklit edilebilir Ama lezzeti...Asla!

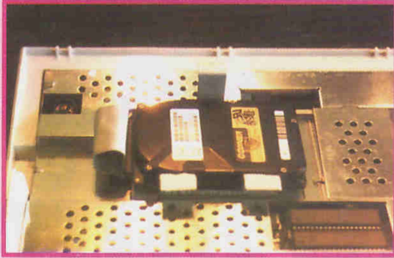
Gerçek kakao ve kremanın uyumundan doğmuş çok özel bir lezzet, çok özel bir bisküi... Eti Negro...



A1200'E HARD DİSK TAKMANIN YOLU



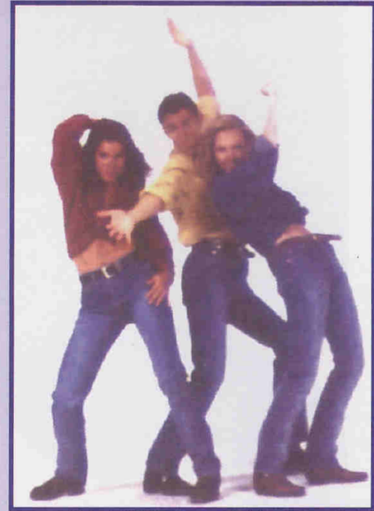
Aslında sadece A1200 değil tabii ki, içinizde A600'ü olanlar da bu yazıyı mutlaka okusunlar. A1200 dememizin sebebi ise, genelde en çok sorulan sorunun "A1200 için hard disk kablosu var mı ?" olması. Tabii ki şimdiye kadar arayıp bu soruyu soranlar teknik araştırma bölümümüzdeki arkadaşlarımızdan "Malesef, Türkiye'de henüz gerekli konektör ve özel kablosu bulunmadığından kabloyu bulma ihtimaliniz yok" gibi cevaplar aldılar. Bunu Interlace'e yazmamızın sebebine gelince, evet, size mutlu bir haberimiz var, ne de olsa Interlace bu günler için. Hard disk almış olup ta kablo bekleyen herkes artık hard disklerini bilgisayarlarına bağlayabilecekler. A1200'ler aslında sadece 2.5 inch hard disklerin kasanın içine takılmasına göre düzenlenmiş. Tabii işin bir de daha ucuz yolu var, dışarıya bir 3.5" hard disk taktırmak. Ancak bu sistem biraz riskli çünkü dışarıya koyulan 3.5" hard diskler dış etkilerden yeterince korunamıyor ayrıca kendiniz yapmayı planlıyorsanız oldukça uğraştırıcı. Tabii ki en iyisi bilgisayarınızın tasarlandığı şekliyle kullanılması, yani içeriye bir 2.5" hard disk takılması. Artık 2.5" hard diskler de eskiden olduğu gibi korkutucu fiyatlarla üstelik zor bulunan şeyler değil, aksine fiyatları alabildiğine düştü. Bir yıl öncesine bakarsak fiyatlar bu günkünün yaklaşık iki katını gösteriyor. Nasıl takıldıklarına gelince, yapmanız gereken şey kasayı açıp sol üstteki hard disk yuvasına 2.5" hard diski yerleştirip vidalamak ve kabloyu hem bilgisayara hem de hard diske takmakdan ibaret. Tabii bir de 1200'lerde bulunmayan install disketi var. Neyse ki bunların hepsini birlikte bulabiliyorsunuz.



Bonus Mail Market hard disk kablosu ve install software'i için bir paket hazırladığını belirtti, geçen aydan beri hard diskli A1200 satışını sürdüren **Bonus Mail Market** A1200'e ve hard diske sahip olanlar için kablo + software fiyatlarını bu ayki kutu ilanlarda yayınladı.

Bol hard diskli günlere...

AVRUPA'NIN GÖZDE MODELLERİ İSTANBUL'DAYDI



Moment Jeans 1993-1994 Sonbahar-Kış koleksiyonunun tanıtımı için Avrupa'nın gözde modellerini İstanbul'a getirtti. Claire Louise, Kira Lingenberg ve David Propert, Moment jeans'in renk ve yaşam dolu ürünlerini sizler için giydiler. Moment Jeans'de Kira, Claire ve David gibi renk, yaşam ve enerji dolu.

Halikarnas'da Converse Kış Kreasyonu



Amerikan kökenli spor markası Converse 1993-94 kış kreasyonunu Bodrum Halikarnas diskoda yaptığı bir defile ile tanıttı. Koreografisini 1983 Avrupa güzeli Neşe Erberk'in yaptığı moda-show'da Converse'in laser gösterisi ve akrobasi dans grubu kalabalık seyirci topluluğu önünde epey heyecan vericiydi.

Converse, Amerika ile aynı anda Türkiye'de. Converse'in kışlık All Star kolleksiyonunun gözde renkleri: yeşil, bordo, lacivert ve ekru; bol, rahat dizaynları ile Convers All Star kolleksiyonu tam biz gençlere göre. Koleksiyonda özellikle Converse jeans'lerin yanı sıra ithal edilen montlar, kabanlar, eşofmanlar oldukça ilgi çekici.

Converse ile ilgili son haberimiz ise yeni geliştirilen REACT model spor ayakkabıları ile ilgili. Bu ayakkabılarda uçakların iniş ve kalkışlarında kullanılan sıvının kullanılması REACT (sıvı yastık) teknolojisi adı altında basketbol, tenis, yürüyüş gibi aktif sporlarda ayağın rahatlığına, sağlığına ve performans üstünlüğüne verilen önemin şaşırtıcı bir kanıtı.

BİLGİSAYAR OYUNLARI BİR NUMARA

İngilterede olduğu kadar, ülkemizde de çok tutulan 900 hatlarında her türlü alanda birşeyler bulmak mümkün. Çeşitli sanatçılarla sohbetten, burçlara kadar, hatta evde canınız sıkılıyorsa kendinize bir arkadaş bulup biraz çene çalmak, ilgilendğiniz şeylere yakınlık duyan birileriyle olmak için çeşitli arkadaş hatları da mevcut.

Burada sadece çene çalmanın dışında bilgisayar alanında da bilgi değişiminde bulunacak birleri de dahil. Ama bunların hepsinin dışında bir de oyunlar var. Açıkçası kulağımıza gelen fısıltılar bilgisayar oyunlarının ilgi odağı olduğu doğrultusunda. Bu aralar en çok beğenilen iki oyundan biri Van Damme ile Bruce Lee yi karşı karşıya getiriyor. Diğeri ise hızlı yarışçılar için hazırlanmış bir Grand Prix oyunu.

Gerçi sanatçılarla konuşmak istemeyebilirsiniz, ama bu oyunların ilginizi çekeceğinden eminiz. Merak edenler için gerekli telefon numaraları Tele Mesaj ilanlarında mevcut.

Sıkı oyuncuları heyecanlı dakikalar bekliyor...



Pony "bazen" mücadele için giyilir...

Zorlu bir yürüyüşün son adımları, topu kaleye gönderen şut, re-bound kapmanın eşsiz heyecanı, ya da raketin en uygun vuruş durumu...
Mücadele anı! Pony'nin en sevdiği tarz...
İşte sıkı iki mücadeleci: **Pony Pacer**(Hytrell destekli deri saya, topuğu hava yastıklı non-marking kauçuk taban, çıkarılabilir iç taban)
Pony Feeling
(Su itici polyamide dış yüzey, ter emici pamuklu penye astar.)



Pony bazen yürüyüş,
bazen tenis...
Ama hep mücadele, her zaman
kazanmak için giyilir.

(Mücadelenin farklı boyutları için aşağıya bakınız.)

ONLY WEAR PONY®


Pacer


Special-Hi.


Swift

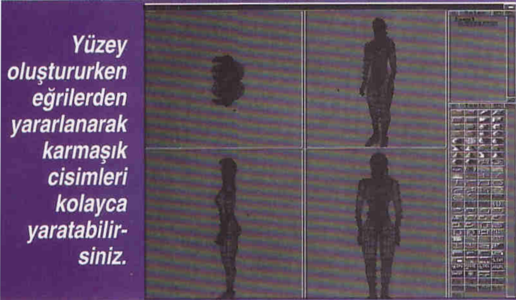

Walks


Mercury


Rio



Artık 3D animasyon programları düşünebiliyor. Eski nesil programlar, sizin emirlerinizi (o kadar iyisine rastlayacak kadar şanslıysanız tabii ki) harfiyen uygulayan beyinsiz kölelerdi sadece. Fakat türünün tek örneği olan Real3D V.2'la başlayan yeni nesil üç boyutlu animasyon ve modelleme programları -evet, sırada Imagine 3.0 var-, sizin yerinize düşünme yeteneğine sahipler. Mesela programa "Şurada tahta bir masa var. Masanın yüzeyinde sürtünme olacak. Top masaya atılırsa ne olur?" diye sorabiliyorsunuz. Sonuç olarak masaya çarpınca sıçrayan, bu arada da sürtünme kuvveti yüzünde yuvarlanmaya başlayan bir top animasyonuna sahip olabiliyorsunuz.



Yüzey oluştururken eğrilerden yararlanarak karmaşık cisimleri kolayca yaratabilirsiniz.

Ben de bunu ilk duyduğumda inanmamıştım. Ama artık bu programın fizik bilgisinin (en azından Newton kanunları hakkındaki) benimkinin kat kat üstünde olduğuna inanmaya başlıyorum.

Artık Amiga da yapıyor !

Real 3D'nin yapabildiği işler, eskiden sadece profesyonel olarak kullanılan bilgisayarlarda, astronomik fiyatlarla satılan programlar tarafından yapılabiliyordu. Bence, Real 3D ile başlayan programlar dizisi, Amiga'nın adını desktop video alanında oldukça duyuracak.

Program hakkındaki düşüncelerimi belirtmeden önce, sizi Real 3D V.2 ile yapabileceğiniz işlerin bir listesiyle şok etmek istiyorum. Eğer bu listenin sonuna geldiğinizde, Real 3D almak için bilgisayarcıların kapısını aşındırmaya başlamadıysanız, desktop video sizin alanınız değil demektir.

Kendinizi olanaksıza hazırlayın, liste geliyor:

-Bir merdiven modelleyip en üst basamağa bir avuç top attığınızda, topların yerçekiminin de etkisiyle merdivenden aşağı zıplamasını seyredebilirsiniz.

-Bir Bilardo masası ve bu masaya dağınık olarak yerleştirilmiş bilardo topları modelleyip, bir başka bilardo topunu masaya fırlatabilir sonrada birbiriyle çarpışmasını ve deliklere gelince düşmesini seyredebiliriniz.

-Kıvrık bir borunun bir ucundan su döküp, aşağıdaki ucundan bu suyun çıkışını izleyebilirsiniz.

-Yapay bir rüzgar alanı içine binlerce kar tanesini fırlatıp hareketlerini izleyebilirsiniz. İsterseniz bunu bir de Imagine ile deneyin.

-Dirsek, bilek ve parmak eklemlerine sahip bir robot kol modelleyebilir, daha sonra parmaklardan birini yukarı kaldırdığınızda koldaki tüm eklemlerin gerektiği konuma gelmesini seyredebilirsiniz.

-Bir bardak suyun kaynamasını modelleyebilirsiniz. Dipte baloncukların oluşmasını, daha sonra da yüzeye çıkıp havaya karışmasını görebilirsiniz.

-Havadan bırakılan bir bardağın yere düştüğünde parçalara ayrılmasını sağlayabilirsiniz.

-Tahtadan mermere, daha sonra da cama dönüşen bir küre tasarlayabilirsiniz.

-Hareketli cisimlerinizin, hareketi vurgulamak için gerekli şekilde bulanıklaşmasını sağlayabilirsiniz (motion blur). Eğer bu tanımla ne kastettiğimi anlamadıysanız, aşağıda gördüğünüz zarların bulunduğu resimde, havadaki zara bakın.

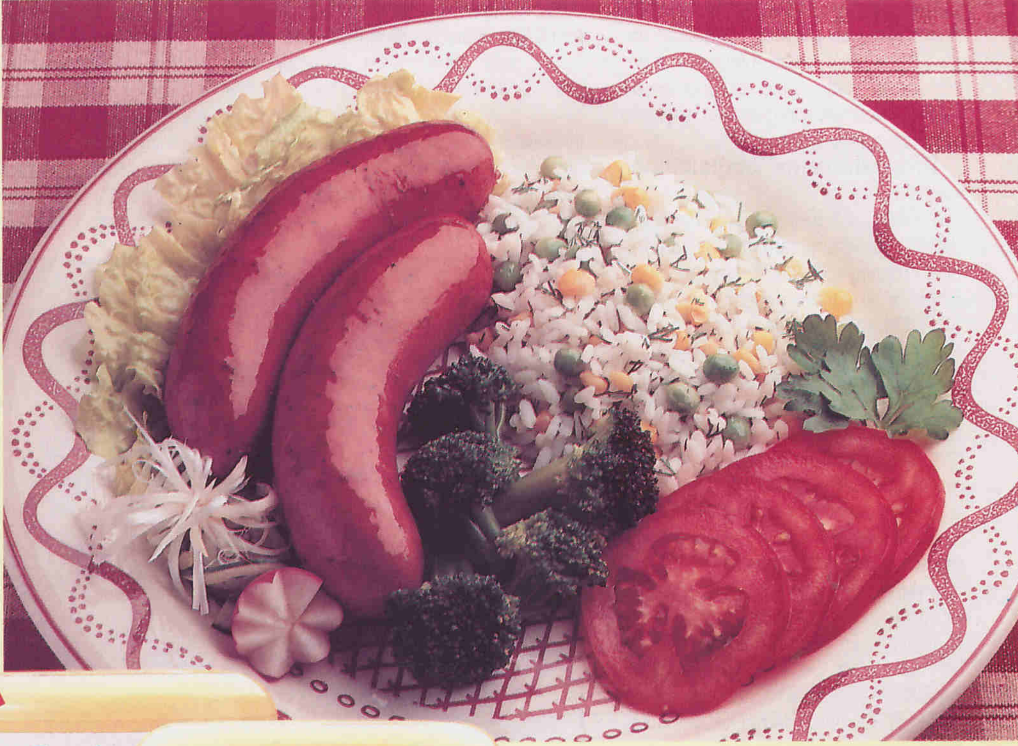
-Yerçekiminin etkisiyle düşen cisimlerin hareketlerinin daha gerçekçi olması için ağırlık merkezini istediğiniz yere koyabilirsiniz.

Yukarıda saydıklarımın çoğu, programın sadece animasyon alanında getirdiği yenilikler. Bunlardan başka, Real 3D V.2, modelleme alanında da oldukça yeni fikirlerle karşınızda. Mesela artık sadece katı maddelerle değil, eğimli yüzeylerle de çalışabiliyorsunuz. Bu yüzeylerde hiç köşe olmadığı için, sahnenizin ray trace görüntüsü mükemmel oluyor. Bunun yanında eğri çizgilerin belirli şekilde çevrilmesi ya da uzatılması sonucu oldukça karmaşık yüzeyleri kolayca yaratabiliyorsunuz. Real 3D'nin tüm modellerinde bulunan şekiller aritmetiği



Real 3D V.2'nin çoğu efektinin kullanıldığı bir sahne.

Hardal... İşte budur!
Ve üstünde Calvé adı bulunur...





AKROBAT
HARDAL
SOS

Yeni Calvé Hardal!
Nefis Calvé soslardan, mayonezden, ketçaplardan sonra "Lezzetçi"nin yepyeni lezzeti sofranızda! Yeni Calvé Hardal! İki türde! İkisi de mükemmel!
Calvé Sarı Hardal; Yumuşak ama ziyafete dönüştürecek kadar nefis!
Calvé Acı Hardal: Hardalda hafif acı bir lezzet sevenler bayılacak. Şimdi gelsin biftek, sosis, hamburger... Patates tava, köfteler. Ve Yeni Calvé Hardal, hepsine lezzet katsın...

ZİYAFETE DÖNÜŞTÜRÜR

Calvé
"Lezzetçiler"



(boolean işlemler demek daha iyi olacak belki de) olduğu gibi korunmuş. Yani, hala küpten küreyi çıkartıp sonuca silindir ekleyebiliyorsunuz.

Beni en çok etkileyen şeylerden biri ise, programın içinde yer alan fraktal olarak ağaç ve yer şekilleri üretme modülleri. Ama bu işlemleri yapmadan önce o kadar çok değeri ayarlamanız gerekiyor ki, göze güzel görünecek bir sonuç alabilmek için günlerce alıştırma yapmanız gerekiyor.

Programda ne değişiklikler var?

Aslında, belli başlı temel benzerlikler dışında program tamamıyla yeniden oluşturulmuş gibi. Her şeyden önce kullanıcı arabirimi değiştirilmiş. Real 3D 1.4'te sadece pencerelerin boyutları gibi oldukça yararsız elemanlar üzerinde kontrolünüz varken, bu programda kullanıcı arabiriminin düzenlenmesi tamamıyla size bırakılmış. Bu düzenleme hakkında daha ayrıntılı bilgiyi programın çalışma prensiplerini anlattıktan sonra vermeyi düşünüyorum.

Eskiden beri Real 3D cisimleri, hiyerarşik bir yapılanma içerisinide oluşturulurdu. Bu yapının en altında cismin temelini oluşturan katılar (küre veya silindir gibi), en üstünde ise istenen cisim bulunurdu. Örneğin, bir robot kolu yaparken şu aşamalardan geçmeniz gerekirdi: Öncelikle temel katıları kullanarak parmaklardan biri yaratılır. Sonra bir el cismi içine bu parmağın kopyaları yerleştirilir. Daha sonra temel katılar yardımıyla elin gövdesi yapılır. Son olarak da kol yapısı içine yerleştirilen ele temel katılar yardımıyla kol eklenir. Real 3D V.2'de ise, bu yapılanma olduğu gibi korunmuş, hatta üzerine eklemeler getirilmiş.

Artık texture'lar, yani cisimlere verilen dokular, birer cisim gibi ortamınızda yer alıyorlar. Gerektiği zaman onları büyütebiliyor, yerlerini ve projeksiyon açılarını değiştirebiliyorsunuz. Eğer hiyerarşik cisim yapınızın bir seviyesine bir texture verirseniz, bu seviyenin altındaki tüm cisimlere bu dokuyu vermiş oluyorsunuz. Yani, deminki robot kolunu metalden yapmak isterseniz, metal texture'ını her elemana vermenize gerek kalmıyor. Sadece hiyerarşik yapınızın en üst seviyesine gerekli şekilde metal texture'ını eklemeniz, tüm robot kolunun metalden yapılmasını sağlar.

Imagine 2.0'ın Real 3D 1.4'e olan en büyük üstünlüklerinden biri texture'lar alanındaydı. Real 3D 1.4 kullanıcıları her cisme en fazla bir texture verebilirken, Imagine'da tam 8 ayrı texture verebiliyordunuz. Ayrıca bu sekiz texture'ın 4 tanesi hacimsel texture'lardı. Hacimsel texture'lar, dokunun verildiği cismi sadece bir resimle kaplamak yerine, cismin tüm maddesine seçilmiş texture'ı uygular. Başka bir deyişle, texture'ınız cismin sadece yüzeyini kaplamaz, cismin içinde de devam eder. Örneğin, bir kase modelleyip, tahta texture'ı verdiğiniz zaman, tahta bir bloktan kase oyulduğunda elde edilecek şekli ekranınızda görürsünüz. Eğer bu kasenin bir kısmını kesip atarsanız, tahta dokusu oldukça gerçekçi bir şekilde yeni yüzeyi de kaplayacaktır. Eski versiyonlarında olmamasına rağmen, Real 3D V.2'de hacimsel texture'lar da yer alıyor.

ayna, cam gibi maddeler, ışığı yansıtırken ya da kırarken tamamıyla fiziksel eşdeğerleriyle aynı davranmaya çalışıyorlar. Bu sayede render ettiğiniz sahnelerin çıktısı, çoğu programın çıktısından daha iyi oluyor. Mesela bir büyüteç modelleyip, buna gerekli kırınım indislerini verirseniz, arkasına koyduğunuz cisimlere bakmaya kalktığınızda, gerçek bir büyüteçte ne görmeyi bekliyorsanız, program size o görüntüyü hesaplayacaktır.

Kullanımı ne kadar rahat ?

Tabii ki bu kadar karmaşık bir programı yaparken oldukça iyi bir grafik arabirim tasarlanması gerekir. Kullanıcının en rahat edeceği ortamı tahmin etmek yerine, programcılar ekran düzenini tamamen kullanıcıya bırakmış. Program çalıştıktan sonra istediğiniz sayıda ekran ve bu kadar ekran içine istediğiniz sayıda pencere açmanız mümkün. Ekranlar, Amiga'nızın desteklediği her modda açılabiliyor. Yani AGA ekranlarla da çalışmanız mümkün. Bundan başka, bilgisayarınızda bir 24 bit grafik kartı varsa, Real 3D, bu kartı kullanan ekranlar da açabiliyor. Açılan her pencere, diğerlerinden bağımsız olarak çalışabildiği için, pencerelerden biri resim render ederken diğeri ile cisim tasarlamak, bir üçüncüsü ile de animasyonu kabataslak görmek mümkün. Tabii ki bu işin mümkün olması, sizin gidip de yapmanızı gerektirmiyor. Demin dediğim işlemi yapmaya çalışırsanız her pencerede yapılan iş, 'yavaş' kelimesinin anlamını size öğretmek istercesine yapılacaktır.

Ortalığa koyabileceğiniz üç tip pencere var: Görüntü, ikonlar ve hiyerarşi.

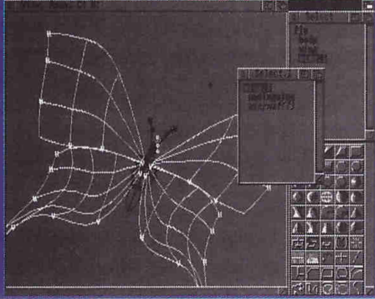


Görüldüğü gibi, Real 3D V.2 diğer programlardan daha iyi çıktılar verebiliyor.

Demin de belirttiğim gibi, hiyerarşik düzende, cisimlere verilen fiziksel özellikler de birer cisim gibi yer alıyorlar. Ve bu fiziksel işlemlerin çoğu, alt kontrol eğrilerine ihtiyaç duyuyor. Mesela bir çekim alanı yarattığınız zaman, çekim alanının yönünü ve şiddetini belirten bir doğruyu bu metodun (bu özelliklere metod adı veriliyor) alt cismi olarak tanımlamalısınız. Bu işlemin ilginç tarafı, tüm cisimlerin tüm fiziksel özelliklere bağımlı kalması gerekliliğini ortadan kaldırması. Yani ortama yerleştirilen üç kürenin ikisi yer çekiminden etkilenirken, üçüncüsünün havada kalması ya da sağ tarafa doğru çekilmesi mümkün olabilir. Tüm yapmanız gereken, hiyerarşide en üst seviyede iki alt grup açıp, bunlardan birine yer çekimi ve iki küre, diğerine ise sağ çekimi (!) ve üçüncü küreyi yerleştirmek.

Fiziksel denklemlere ellerinden geldiğince bağımlı kalmaya özen gösteren firma, bunu sadece hareketlerin hesaplanması için kullanmamış. Bir karenin hesaplanması sırasında kullanılan

Görüntü pencereleri, cisimlerinizi tasarlamak ve sonuçları görmek için kullanılıyor. Her görüntü penceresi ayrı bir açıdan cisimlerinizi wireframe ya da katı modellenmiş, hatta ray trace edilmiş olarak gösterebiliyor. Pencerelerdeki görüntünün perspektife uymasını sağlamanız ya da engellemeniz mümkün. Bu sayede, Imagine tabanlı kullanıcılar alışık oldukları dörtlü görüntü sistemini zorlanmadan elde edebilirler. Görüntü pencereleri değişik tiplerde



Real 3D V.2 ile yaratabileceğiniz değişik çalışma ortamlarından biri.

olabiliyorlar. Double buffer edilmiş görüntü pencereleri, animasyon seyretmek için kullanılıyor. Bu ekranlarda animasyon sırasında görüntünüzün temizlendiğini ve yeniden çizildiğini görmüyorsunuz. Superbitmap pencere kullandığınızda, pencerenin ekranda görünen boyutlarından çok daha büyük bir grafik içermesini sağlıyorsunuz. Sağda ve altta yer alan scroll bar'ları sayesinde pencerenin istediğiniz yerini görebiliyorsunuz. Pencerelerin yerlerinden oynatılmasını ya da boyutlarının sabit kalmasını isterseniz, NO GADGETS seçeneği ile tüm gadget'larını yok edebiliyorsunuz.

İkon penceresinin (Tool Window) içine, menüler yardımıyla yapabileceğiniz işlemlerin ikonlarından istediklerinizi koyuyorsunuz. Böylece, bir küre çizmek için menülerle boğuşmak yerine içinde küre resmi olan ikona basmanız yetiyor.

Hiyerarşi penceresinde (Select Window) de hiyerarşik düzende yer alan bir seviyede bulunan cisimler ve alt seviyeler görülüyor. Alt seviyelerden birinin üzerinde iki kere kliklerseniz, bu alt seviyenin adı en tepeye yazılıyor, ve içerikleri altta listeleniyor. Buradaki alt seviyelere de aynı şekilde geçmeniz mümkün. Bir üst seviyeyi görmek için listenin en üstündeki seviye adı üzerinde iki kere kliklemeniz gerekiyor. İsterseniz bu pencereden birden fazla açarak aynı anda değişik seviyelerin içeriğini görebilirsiniz.

Neyse ki her yeni kullanıcı bütün bu pencerelerin yerleştirilmesiyle ya da boyutlarının ayarlanmasıyla uğraşmıyor. Programla birlikte oldukça fazla kullanım arabirimi taslağı var. Bunlardan birini olduğu gibi ya da ufak değişikliklerle kullanmanız mümkün. Eğer Imagine sisteminden hoşlanıyorsanız, favoriniz QuadView olacaktır.

Real 3D kimlere hitap ediyor ?

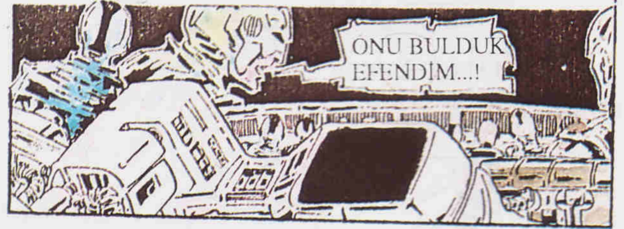
Her şeyden önce A500'ünüz varsa ve daha yeni 512K ek RAM aldıysanız, Real 3D Pro ile ilgili hayaller kurmaya başlamasanız iyi edersiniz. Aslında, Real 3D V.2, Türkiye'de çoğu kullanıcının karşılayamayacağı bir sistem gerektiriyor: Matematik yardımcı işlemcisi (Math coprocessor) ve 680EC30'lu ya da 68030'lu bir Amiga. Eğer bir Amiga 3000'iniz varsa ya da daha eski model Amiga'larınızı 68030 kartıyla güçlendirdiyseniz, bu programın yeniliklerinden yararlanabilirsiniz. Yalnız, bu kadar iyi bir konfigürasyon da tek başına yeterli değil. Tasarımlarınızı en yüksek kalitede render etmek için çok yüksek belleğe ihtiyacınız var. En azından sekiz ya da dokuz MByte belleğiniz olmadan bu programa yaklaşmayı denemeyin.

Bu kadar iyi bir Amiga konfigürasyonunu sadece eğlenmek amacıyla kuracak pek fazla insan yoktur. Bu sebeple Real 3D Pro, adının da önerdiği gibi daha çok profesyonel kullanım için yazılmış bir program. Sadece vakit geçirmek gibi bir niyetiniz varsa, ya Real 3D 1.4 ya da Imagine 2.0 almanızı öneririm.

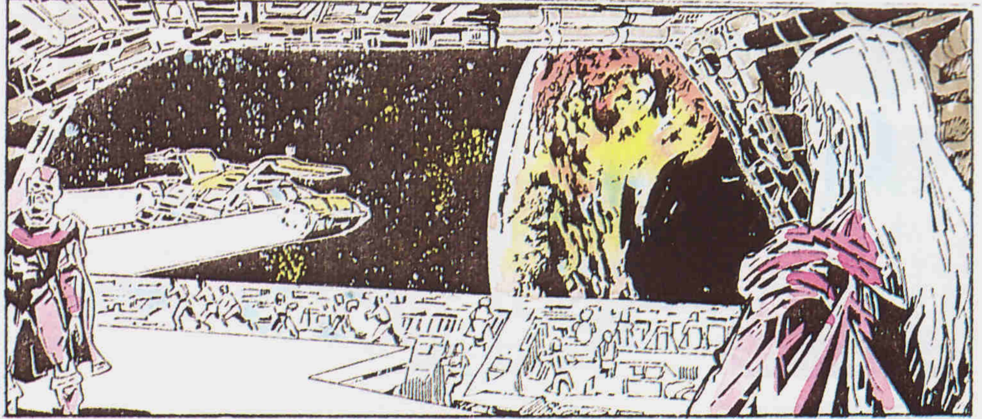
Çünkü, Real 3D 1.4 hızıyla, Imagine 2.0 da modülerliğiyle Real 3D V.2'nin hemen arkasında yer alan iki program.

Vedat Hallaç

MERHABA. BU KISA ÖYKÜMÜZDE, GÜNEY AMERİKA'DAKİ İNKA MAYA ve AZTEK MEDENİYETLERİNE AİT AKILLARA DURGUNLUK VEREN KALINTILARIN NASIL YAPILDIĞINA IŞIK TUTMAYA ÇALIŞACAĞIZ... İNANMAMAK SERBEST. İZLEYİN.



TARAYICILARIMIZ ARACININ YERİNİ TESBİT ETTİ. YÜZEY FOTOĞRAFLARINDA MİMARİ BİR DEĞİŞİKLİK SAPTANDI MALİ EKİBİ GÖNDERDİK KOMUTANIM.

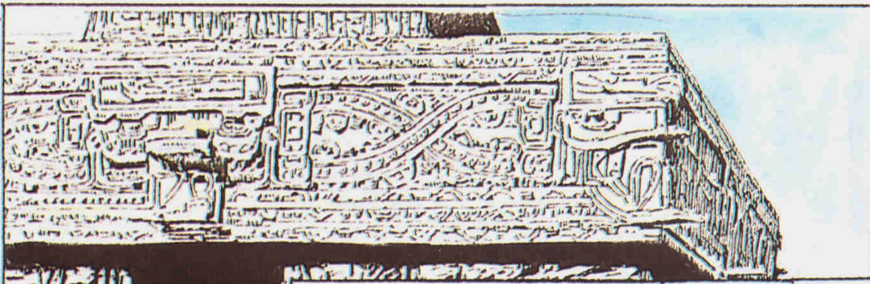


O SIRADA AŞAĞIDA



CİDDİYİM BAK...! KENDİM YAPTIM DİYE SÖYLÜYORSAM NAMERDİM. BURADA YAPTIĞIM İŞÇİLİK HİÇBİR YERDE YOK. ŞU İŞLEMELER, ŞU GÖRKEM İNANILMAZ. TARİHE GEÇECEKSİN İMPARATOR PUCHİ.







BOŞVERSENE ÇOCUK MU KANDIRIYORSUN.

SENİN ELİNDEKİ ALETLER BİZDE OLSA KİMBİLİR NELER YAPARDIK BİZ. HEM HAMMALLIĞINI DA BENİM HALKIM YAPTI.



AMA ALTINLARI SEN GÖTÜRDÜN.

ÜLKEMİN 5 YILLIK KAZANCI GİTTİ

HEM DE PEŞİN






İMPARATORUM...!
GELDİLER.
UZAYLI MALİYE EKİBİ
1 NOLU ALANA İNDİ.
ÇOK TELAŞLILAR.


HAYIRDIR...? GEÇEN MARTTA TÜM VERGİLERİ ÖDEMİŞTİM.
EHM. EHM. ŞEY. BANA ARTIK MÜSADE. GEMİME GİDİP SON HAZIRLIKLARI YAPAYIM.

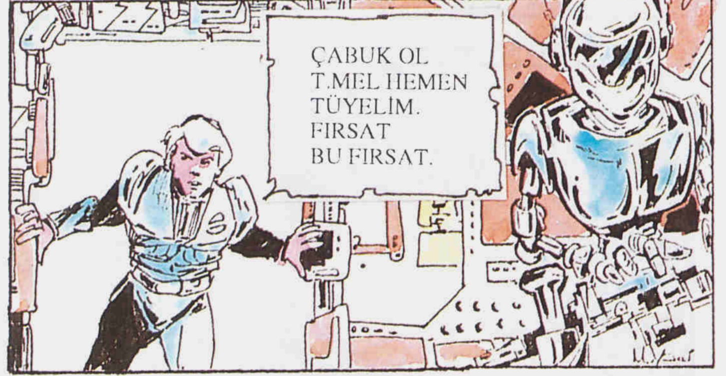

GEMİYE GİTMİŞKEN
ŞU İNŞAATIN EVRAKLARINI DA VER, MALİYECİLERE ONAYLATALIM BARİ.

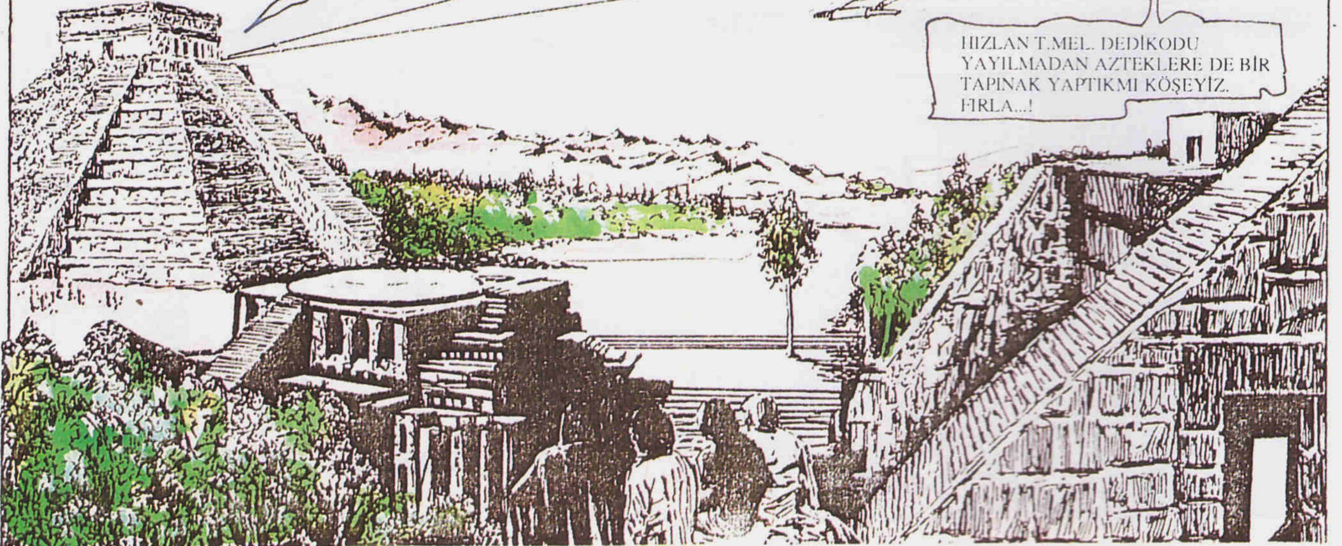

ÇABUK OLUN...!
ETRAFA DAĞILIN KAÇIRMAYIN
ONU !


HEEEY. NELER OLU'YOR. NEDİR BU TELAŞ, SAKİN OLSANIZA YAHU.




LANET OLSUN... YİNE KAÇIRDIK. BURADAN ELİ BOŞ DÖNERSEK KOMUTAN BİZİ PARÇA PARÇA DOĞRAR. GELMİŞKEN ŞU İMPARATORU BİRAZ YOLALIM.


ÇABUK OL T.MEL HEMEN TÜYELİM. FIRSAT BU FIRSAT.


ÖHÖÖMM. SAYIN İMPARATORUM. SANKİ SİZİ KAZIKLAMIŞLAR BURANIN İMARI YOK. YANİ İNŞAATINIZ KAÇAK GÖRÜNÜYOR. ASLINDA YÜKLÜ BİR CEZASI VAR AMA BELKİ ARAMIZDA HALLEDERİZ FALAN DİYORUM HANİ...
HIZLAN T.MEL. DEDİKODU YAYILMADAN AZTEKLERE DE BİR TAPINAK YAPTIKMI KÖŞEYİZ. FIRLA...!

Acil Enerji



Enerjinizin olduğunu biliyoruz.
Ama dışa vuramıyorsunuz.



O zaman Kinetix'lerden birini giyiyorsunuz.
(eşofman ya da ayakkabı).
Kinetix sizi tepeden tırnağa değiştiriyor.
Şehrin vahşi caddelerinde yürüyorsunuz,
dağlarda bisiklete biniyorsunuz,
halı saha maçlarını hiç kaçırmıyor,
her gün koşuyorsunuz,
beden eğitimi derslerinde
bir numara siz oluyorsunuz,
Hatta en iyi siz dansediyorsunuz...





Gerisi sizin zevkinize bağlı...
Seçin bir Kinetix, enerjiye ulaşın.

KINETIX®

GÖSTER ENERJİNİ



Yeni bir ay ve yeni bir manyetik paket... Bu ay Manyetik Paket'in yıldızı, iki ay önce verdiğimiz MED'in hatalarından bıkmış olan müzisyenlerin yüzünü güldürecek olan ProTracker3.0. Program hakkında çok kısıtlı bilgim olduğu için açıklamasını müzisyenimiz Tolga Kahraman'a bırakacağım. Paketimizde unutkan grafikerler için de güzel bir program var: PicBase. Bu programın geçen ayki DirMaster'dan çok daha fazla işinize yarayacağını umuyorum. Pakete giren diğer programlar ise ufak tefek, ama ya şirin ya da işe yarar programlar.

Sizi daha fazla merakta bırakmadan, programların açıklamasına geçelim iyisi mi.

1. ProTracker 3.0 Beta

İşte size tracker programlarının en sonuncusu. Bugüne kadar tracker kullanmayan ve *'Nedir bu tracker be yav?'* diye soranlar için ufak bir tanıtım. Genellikle tracker programları demo, intro veya oyunlarda yer alan müziklerin yapımında kullanılırlar. Tracker kullanılarak yapılan müziklere doğal olarak tracker müzikleri denir. Bu müzikler sadece Amiga'nın özellikleri kullanılarak yapılmışlardır. Yani 8 bit sample'lar kullanıp, 4 kanal stereo ses verebilirler. Ne kadar yetersiz gelse de tahmin edilenden daha çok gerçeğe yakın parçalar elde edilir. Tabi bu arada müzisyenin içi çıkar ve hiçbir zaman da istediğini elde edemez. Alternatif olarak midi destekleyen programlar kullanılabilir ama bu tür bir kullanım için gerçekten iyi bir sistem kurmanız gerekir.

Tracker'lar ise minimum düzeyde harcamayla tecrübe kazanmanızı ve iyi zaman geçirmenizi sağlarlar. Şimdi programın tanıtımına geçiyorum. Yalnız burada programı tamamiyle tanıtmam imkansız, **Manyetik Paket** içinde yer alan programa ait dökümanlardan tüm detayları öğrenebilirsiniz.

Programı çalıştırdığınızda ekrana gelenleri kısaca anlatayım; Ekran menüler ve kanalları temsil eden window'lardan oluşmakta. Parçanıza ait notaları ve tüm ses efektlerini kanal window'larına yazacaksınız. Menüler ise disk işlemleri, protracker ekranı üzerinde ayarlamalar (renk, Vumeter v.b.), sample işlemleri gibi ek ihtiyaçları karşılamak için hazırlanmış. Yanlız program "Beta" yani test versiyonu olduğundan bazı menüler henüz hazır değil (Örneğin Plst editörü yok). Evet, çalışan menüler;

Play: Müziği çalmaya başlar.

Stop: Tahmin edebileceğiniz gibi, müziği durdurur.

Pattern: Pattern'i sürekli çalar.

Clear : Müziği, Sample'ları veya ikisini birden hafızadan siler.

Edit: Nota ve efekt yazma moduna geçmenizi sağlar.

SetUp: Program üzerinde ayarlamalar yapmanızı sağlayan menüleri listeler.

Record: Klavyeden çaldığınız notaları kayıt eder.

Disk Op.: Disk işlemleri...

Sampler: Sample üzerinde işlemler yapmanızı sağlayan menüler listelenir. Yeni açılan bu menülerden **Sample** seçeneği ile sample alabilirsiniz.

Bu menülerin hemen yanında Pattern ve Length gadget'larını ve karşılarında dört basamaklı sayılar göreceksiniz. Length müziğinizin uzunluğunu pattern ise hangi pattern'in hangi sırada çalınacağını gösterir.

FineTune seçeneğini deneyerek anlamanız daha uygun olaraktır. Herhangi bir sample alın ve finetune ile oynayarak aynı sample'ın aynı notasını basın, farkı göreceksiniz.

Sample aktif sample numarasını, **Volume** sample'ın ses şiddetini, **Length** sample uzunluğunu gösterir.

Repeat sample loop'unun başlangıç pozisyonunu **Replen** ise loop genişliğini gösterir.

Song Name müziğinize verdiğiniz isim, **Sample Name** ise aktif sample'ın ismidir.

Nota yazmak için ise **Edit** gadget'ını seçin. Mouse pointer'ının rengi değişecektir. Artık klavyeden nota girebilirsiniz. Her sample için üç oktavlık bir nota alanınız var. Nota dizimi ise **C** (do), **D** (re), **E** (mi), **F** (fa), **G** (sol), **A** (la), **B** (si) şeklindedir. Her kanal window'unda notaların yazıldığı alan dışında çeşitli bir alan daha vardır. Bu alan üç bölümden oluşur. İlk iki hane sample numarası, ikinci bölüm efekt numarası, üçüncü bölüm ise efekt parametreleridir. Şimdi bunu biraz açmak için örnek vermek istiyorum ama bunun için ProTracker'ı kullanıyor olmanız gerekir. Evet şimdi bir sample yükleyin. Bir no'lu sample alanına yüklediğiniz bu sample'ı aktif iken **Edit** moduna geçin. Şimde *Q* tuşuna basın. Birinci kanal window'unda **C-3** 01 00 00 yazıyor olması gerekir. Gördüğünüz gibi C-3 üçüncü oktavdan Do, 01 bir nolu sample ile basılmış nota, 00 efekt numarası, 00 ise parametreleri göstermekte. Şimdi bu yazdığınız kısmı **Play** gadget'ı ile çalın. Normal bir Do notası. Şimdi **F6** tuşuna basarak tracker'ın başına dönün. Ok tuşlarıyla efekt no'sunun bulunduğu bölgeye gelin. İki basamaklı bu alanın sağ basamağına **C** yazın. Efektlerin bulunduğu alana gelip sol basamağa **1** yazın ve tekrar **Play**'i seçin. Dikkat ederseniz ses daha düşük şiddette çıktı. Bu tür kullanım için komutları dökümandan edinebilirsiniz.

Evet size kısaca ProTracker anlatmaya çalıştım. Umarım tanıtım için yeterli olmuştur. İleriki sayılardan itibaren daha geniş bir ProTracker dizisine başlayacağız.

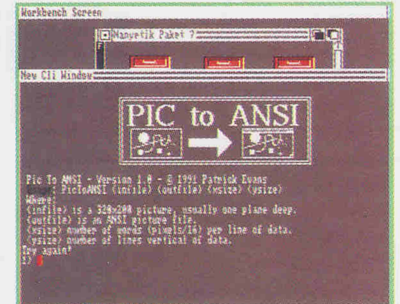
Tolga KAHRAMAN


Gelmiş geçmiş en iyi müzik programı.

2. Pic To ANSI

Patrick Evans, Şubat 1991, Public Domain

Shell veya CLI penceresinin içine grafik çizdirmek ne kadar da eğlenceli olurdu. Ama bu işi yapmak için oldukça iyi bir programcı olmalısınız, değil mi?



Artık resimlerinizi "TYPE" komutu ile ekrana çizebileceksiniz.

Değil!

Pic to ANSI yardımıyla tek renkli ve 320x256 boyutuna kadar olan grafikleri TYPE komutuyla CLI penceresine çizdirebilmeniz mümkün. Yani programcılığın "p"sini bile bilme gereği duymadan bu işi yapmanız mümkün. Bütün yapmanız gereken, CLI'ı yükleyip,

PICTOANSI "RESİMADI" "DOSYAADI"

yazıp RETURN'e basmak. Tabii ki RESİMADI yerine resmin bulunduğu path'i ve dosyayı path'i -path'in ne olduğunu bilmiyorsanız DOS yazısını okuyun-, **DOSYAADI** yerine de TYPE komutuyla ekrana bastırabileceğiniz dosyanın path'ini ve adını girmelisiniz. İsterseniz komuttan sonra basılacak olan grafiğin büyüklüğünü de girebilirsiniz. Bu sayede RESİMADI dosyasındaki grafikten daha ufak bir CLI grafiği yaratabilirsiniz. Grafiğin büyüklüğünü iki sayıyla be-



lirtiyorsunuz: **X** ve **Y**. X, grafiğin genişliğinin 16'da birini, Y de boyutunu gösteriyor. Ama ben olsam, DPaint'te çizdiğim grafiği tam istediğim boyutta bir BRUSH olarak kesip, Save Brush ile diske kaydeder, sonra boyutlarla uğraşmadan bu brush'ı kullanırdım (öyle yapıyorum zaten).

Bu program için söylenebilecek başka bir şey yok. Umarım çoğunuzun işine yarar.

3. TetraCopy

H.Hahn, P. Eberlein, FreeWare.

Disket kopyalarken canı sıkılanların hayatını kurtaracak bir program. Her şeyi ayarlayıp disket kopyalamaya başladıktan sonra aynı ekranda tetris oynamaya başlıyorsunuz. Programın ne kadar iyi kopyalama yaptığını bilemeyeceğim, ama Tetris oyunu bir harika. Kopyalamakla hiç uğraşmayıp, sadece tetris oynamak için bile kullanılabilir bence.



Tetris'e dalıp kopyayı unutmayın sakın...

Tetris oynarken, sağ ve sol ok tuşlarıyla parçaları sağa ve sola kaydırıyorsunuz. Parçaları yukarı ok ile 180 derece, SHIFT tuşu ile de 90 derece çevirmeniz mümkün. Aşağı ok tuşu ise sabırsız arkadaşlar için yapılmış. İyi eğlenceler.

4. PicBase v0.36

Mike Berro, 5/7/1991, Freely Distributable

İşte grafikerlerin hayatını kurtaracak olan program. Artık hangi resmin nerede olduğunu hatırlayabilmek için kafasını patlatan grafiker kalmayacak. Çünkü bu program grafik dosyalarının hangi diskte bulunduğunu bir dosyaya kaydediyor. Hem de grafiğinizi siyah beyaz hale getirip küçülterek.

Bu sayede listenizi yükledikten sonra resimlere bir göz atıp, aradığınız grafiğin üzerinde sol mouse tuşuna bir kez basın. Aşağıda resmin adı, bulunduğu disket ve path, hangi çözünürlükte kaç renkle çizildiği gibi bilgiler yer alacaktır. Resimleri dosyaya eklerken, kısa bir not da eklemeniz mümkün. Yani, resim hakkında gerekli her türlü bilgi bir dosyada tutuluyor. Bence mükemmel bir program.

Program, menülerin yardımı olmadan kullanılıyor. Ekranın ortasında bulunan bir grup düğme yardımıyla istediğiniz her türlü işi yapabiliyorsunuz. Bu düğmeler şu işleri yapıyor:

CUT: Seçilmiş olan resmi ve bilgileri listeden keser.

COPY: Seçilmiş olan resmi ve bilgileri kopyalar.

PASTE: Kesilmiş veya kopyalanmış bilgileri seçilmiş olan resmin öncesine ekler.

CopyF: Seçilmiş olan resmi bir başka diske veya path'e kopyalar. Kopyalanan resmin, listenize eklenmesi otomatik olarak yapılmaz. Bunu sizin yapmanız gerekli.

Move: Seçilmiş olan resmi değişik bir directory'ye, hatta değişik bir diske kopyalar ve orijinal resmi siler. Eğer listeden bir resmi kestiyseniz ya da kopyaladıysanız, seçilmiş olan resim değil, kesilmiş ya da kopyalanmış olan resim üzerinde işlem yapılır.

Delete: Seçilmiş olan resmi diskten ve listeden siler.

Rename: Seçilmiş resmin adını değiştirir (diskte ve listede).

Load: Hafızada bulunan listeyi siler ve diskten başka bir liste yükler.

Append: Diskinizde yer alan bir resmi ya da bir directory'nin içindeki tüm resimleri listeye ekler. Directory'deki tüm dosyaları eklemek için tüm yapmanız gereken, eklenecek dosyaları file requester'ın listesinde görürken, hiçbirini seçmeden *OK* düğmesine basmak.

Update: Append'le hemen hemen aynı işi yapar. Ama grafikleri listeye eklerken, eskiden listede bulunanları tekrar eklemez. Bu seçeneği, yeni resimleri eklediğiniz tüm diskleriniz üzerinde uygulamalısınız.

Check: Listedeki tüm grafiklerin disklerini kontrol eder ve grafiklerin gerçekten de diskte olup olmadığına bakar. Program sırasıyla bütün diskleri sizden isteyecektir. Eğer grafiklerden birini yerinde bulamazsa, bu grafiğe ait bilgileri listeden silmek isteyip istemediğinizi size sorar. Check ve Append komutları listenizin son disket durumunu göstermesini sağlar.

Save: Listeyi sıkıştırıp diskte, sizin istediğiniz isimli dosyaya kaydeder.

Search: İsmini bildiğiniz bir grafiği aramanızı sağlar. Bu düğmeye bastıktan sonra, düğmelerin hemen altında bir "string gadget" (yazı girebileceğiniz kutucuk) belirecek ve düğmeler kaybolacaktır. Ya istediğiniz dosyanın adını bu kutucuğa girin ve RETURN'e basın ya da kutunun dışındaki herhangi bir yer üzerinde sol mouse tuşuna basıp işlemi iptal edin.

Sort: Listenizi, dosyanın adına, path'ine, uzunluğuna, yapılma tarihine ya da özelliklerin en altına ekleyebileceğiniz zaman koduna göre sıralar.

Yapmanız gereken tek şey, çıkan düğmelerden gerekli gördüğünüz üzerinde sol tuşa basmaktır.

Review: Listede yer alan tüm resimlerin gerçek halini size gösterir. Gösterim sırasında sol mouse tuşuyla bir sonraki, sağ tuşla da bir önceki resmi görebilirsiniz. Herhangi bir tuşa basmak, işlemi bitirecek ve sizi ana menüye gönderecektir.

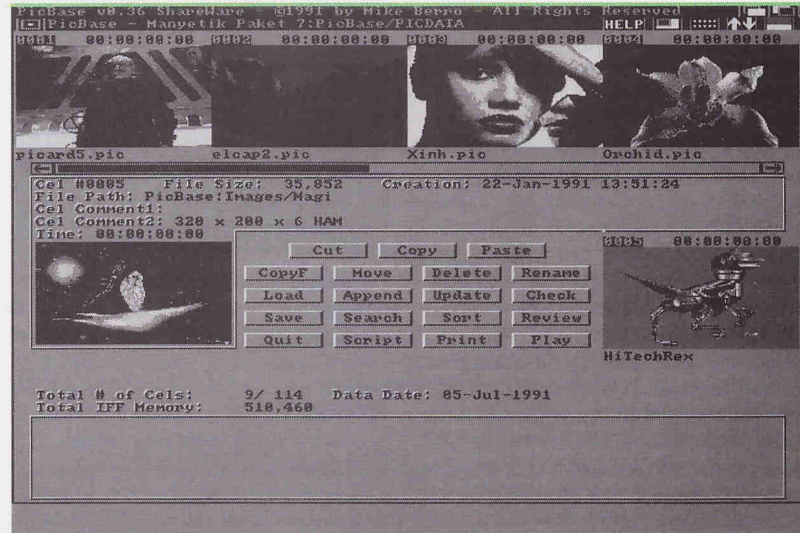
Quit: Programdan çıkmanızı sağlar.

Script: Tüm grafik dosyalarının adlarını ve path'lerini bir text dosyasına yazar. Her grafik bir satır işgal eder. Text dosyası için icon yaratılmaz.

Print: Listenizi printer'a göndermeye yarar. Çıkan file requester'da PRT:'yı seçerseniz, dosya Workbench'de ayarlanan printer'a gönderilir. Eğer bir dosya adı yazarsanız, daha sonra üzerinde değişiklik yapabileceğiniz listeniz diske kaydedilir.

Play: Listede yer alan tüm resimlerin küçük halini animasyon kareleri olarak gösterir. Gösterim hızını saniyede 6 kareden 30 kareye kadar değiştirmeniz mümkün.

Bu düğmelerden başka, ekranın sağ üst tarafında birkaç küçük kutucuk yer alıyor. Bu kutucuklardan en soldaki sayesinde her



Resimlerinizin yerini unutmamak için bu programa kesinlikle ihtiyacınız var.

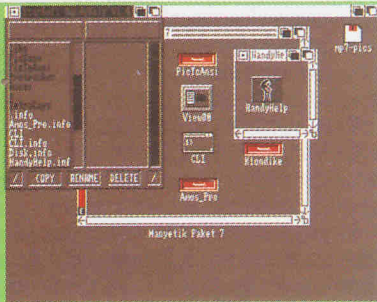
düğme hakkında ayrı ayrı bilgi almanız mümkün. HELP modundan çıkmak için aynı düğmeye tekrar basın ya da sağ mouse tuşunu klikleyin. Bu düğmenin hemen sağındaki düğme sayesinde programın çalışmasını bir süre için askıya alabilirsiniz. Program ekranını kapatacak ve Workbench ekranında küçük bir pencere açacaktır. Bu pencerenin sol tarafındaki düğmeye bastığınızda, program kaldığınız yerden devam edecektir. Soldan üçüncü düğme ise, sizi *multiview* moduna geçirecektir. Bu modda ekranda tam 108 grafiği birden görebilirsiniz (mikroskobunuz yanınızdaysa). Pencere kapatma gadget'ı -sol üstteki kutucukyardımıyla bu moddan çıkmanız mümkün.

En sağdaki düğme, program ekranını monitörünüzün ortasına kadar indirir ve seçtiğiniz resmi ekranın üst yarısında gösterir. Bu moddan çıkmak için sağdan ikinci gadget'ı kullanabilirsiniz.

5. Handy Help

Starsoft, ???

Workbench'de uğraşırken bir dosyayı silmeniz gerektiğinde ya da bir yerlere kopyalamak istediğinizde koskoca DiskMaster'ı mı yükleyeceksiniz? Hiç gereği yok. Bu program 5544 byte'ta COPY, RENAME ve DELETE işlemlerini yapmanızı sağlıyor. Eğer kutucuklardan birinin içinde sağ tuşa basarsanız, tüm device'ların listesi alınır.



CLI'a bulaşmamak için Handy Help'i kullanın.

Programın tüm yapabildiği bu, ama çoğu arkadaşım bu programdan çok hoşlandığı için Manyetik Paket'e eklemeyi uygun buldum. Umarım işinize yarar.

6.Roses

Carmen Artino & the CDAUG, 1990, Freely Distributable

Gereksiz, ama ilginç çıktılar veren programlardan biri. Program, bir matematik dergisinde (American Mathematical monthly, Vol. 94, No. 7, 1987, sayfa 631) çıkmış olan bir yazının bilgisayarda yapılan uygulaması. Yapılan iş, r=sin(n*d) formülünün değişik şekillerde polar grafiklerinin çizilmesinden ibaret. Matematikten anlayan ve ingilizce bilen programcılar, işlemin nasıl yapıldığını programın yanında verilen dökümandan öğrenebilirler.

Yalnız, programın bir ufak problemi var: Sadece A500'de ve A1200'de çalışıyor. Daha doğrusu, nedendir bilinmez, kickstart 1.3 ve 3.0'da adam gibi çalışırken, kickstart 2.0'da software failure veriyor.

Roses'ın kullanımı oldukça kolay. Aşağıda, menü elemanlarını nasıl kullanacağınızı görebilirsiniz:

PROJECT:

About Roses:

Başta çıkan ve program hakkında bilgi veren kutucuk tekrar görüntülenir.

Show Author:

Program yazarı ve CDAUG hakkında tanıtıcı bilgi verir.

Quit:

Programdan çıkar (tahmin edebileceğiniz gibi...)

CHOICES:

Watch Evolution:

n=2: n yerine 2 değerini alır ve dökümanda verilen bilgilere uygun olarak gülleri çizer. Her gül çizildikten sonra Quit, Continue ya da Save Rose düğmelerinden birine basmanız beklenir. Save Rose ile çizilen grafiği IFF/ILBM formatında diske kaydedebilir, ve başka yerde kullanabilirsiniz. Gösterilebilecek tüm güller çizilikten sonra Continue ve Quit düğmeleri hayaletleştirilir ve OK düğmesi aktive edilir. Bu düğmeyle boş ekrana geri dönmeniz mümkün.

Change n: n yerine istediğiniz değeri girmenizi sağlar. Sonra d'yi 180'e kadar artırarak gülleri çizer. Çizilen grafikler hiç bir zaman güle benzemiyor, ama n'i 13 yaparsanız oldukça güzel diken grafiği elde edebilirsiniz.

Change n & d values:

n ve d'ye istediğiniz değeri girip, bu değerlere ait polar grafiğin çizilmesini izleyebilirsiniz.



Roses, yukarıdaki gibi yüzlerce şekil çizebiliyor.

Change Circle Subdivisions:

Güllerin çizilmesinde büyük etkisi olan z değerini değiştirmenizi sağlar.

TYPE:

Variation 1:

Gül çiziminde 1. algoritmayı kullanır.

Variation 2:

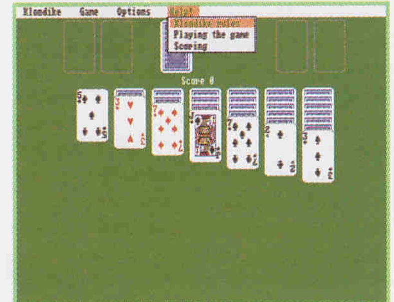
Gül çiziminde 2. algoritmayı kullanır.

7. Klondike V1.1c

Peter Wiseman, 1990, Public Domain

Her sayı bir kağıt oyununu manyetik pakete eklemezsem rahat edemiyorum. Bu sayı için bu tür bir oyunu bulana kadar canım çıktı. Sonuç olarak herkesin bildiği fallardan biriyle daha karşınızdayız.

Klondike,çoğunuzun çocukken öğrenmiş olduğunu tahmin ettiğim, öğrenmesi basit, açması zor bir fal. Resimde de görebileceğiniz gibi, oyunda yedi sıra kağıt var. Soldan başlayarak sayarsak gruplarda sırasıyla 1, 2, 3, 4, 5, 6 ve 7 adet kağıt bulunuyor. Oyundaki amacınız, her tür kağıdı 1'den başlayıp, papaza gelene kadar sırayla bir yerde toplamak. Bunun için önce 1'leri bulmanız gerekli tabii ki. As'lardan birine rastlar rastlamaz, yukarıdaki dört boş kağıt yerinden birine taşıyın. Ondan sonra kağıtlrı ikiden başlayarak bu asın üzerine dizmeye çalışın.



Bütün kağıtları bitirmelisiniz. Kolay gelsin.

Tabii ki kağıtlar, onları asın üzerine dizmenizi beklemiyor. Ortalıkta açık duran kağıt sayısı en fazla sekiz. Bu yüzden yeni kağıtları görebilmek için eskilerini bir şekilde birbiri üzerine dizmeniz gerekli. Açık olan her kağıdın altına, kendinden bir küçük kağıdı koymanıza izin veriliyor oyunda. Yalnız alta koyulan kağıt, üsttekiyle ters renkte olmalı. Yani kırmızı 5'in altına yalnızca siyah 4 koyabilirsiniz.

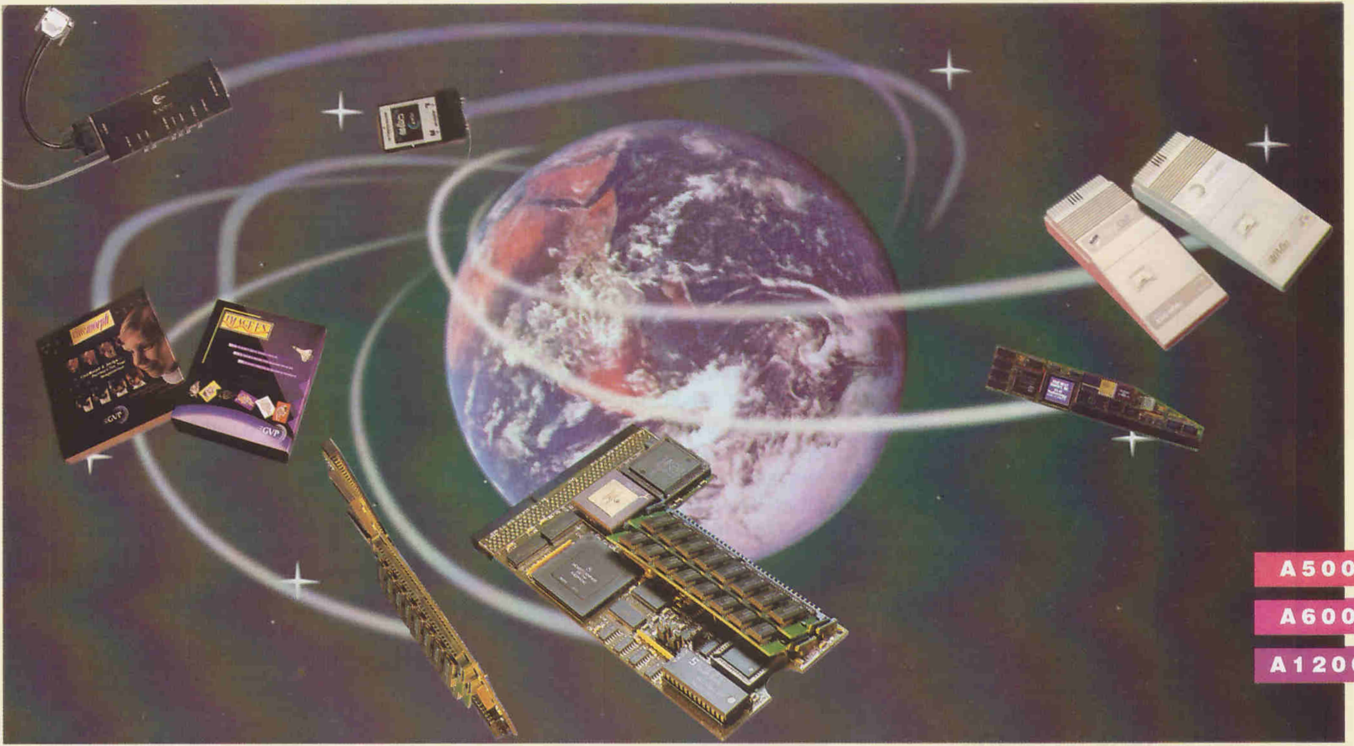
Eğer açık kağıtlarla hiç bir işlem yapamıyorsanız, yukarıdaki deste üzerinde sol tuşa basın. Açılan yeni kağıdı da aşağıdaki karmaşaya katmanız bu sayede mümkün olacaktır.

Eğer kendinizi kaptırırsanız, saatlerinizi bu oyun karşısında harcamanız mümkün, dikkatli olun.

Bu ayın manyetik paketi bu programlardan oluşuyor. Her zaman söylediğim gibi, eğer bir yerlerde takılırsanız, bize yazmaktan çekinmeyin. Şimdiye kadar yüzlerce kullanıcının derdini hallettik. Bunlardan biri de siz olabilirsiniz.

Gelecek ay, gene bu köşede buluşmak üzere hoşçakalın.

VEDAT HALLAÇ



UFKUNUZU GENİŞLETİN

Amiga 500, 600 ve 1200 bilgisayarlarınız için dünyanın en geniş desteğini size GVP ailesi verebilir

A1230 TURBO+™
A1200 SCSI/RAM+™
A530 Turbo™
A500-HD8+™
GVP/PC286™
DSS8™
CineMorph™
ImageFX™

INTRODUCING The A1200 SCSI/RAM+™ and A1230 TURBO+™

Amiga 1200'ün üstün nitelikleri ve GVP'nin yeni kartlarıyla güç katın

A1230 TURBO+

Stepped-up payload—down-to-earth price

- 40 MHz 68EC030 processor.
- 1 MB 32 Bit 60 ns Ram, 32 MB'a kadar arttırılabilir.
- Matematik işlemciler için opsiyon 40 MHz FPU soketi bulunmaktadır.
- GVP'ye özel, Kickstart ROM'dan işlemcilerden daha hızlı performans alabilmek için Fast RAM'da kullanabilme teknolojisi
- A1200'ünüzün Garantisini bozmadan altındaki yuvaya yerleşir.

A1200 SCSI\RAM+

Economical SCSI workstation versatility

- Yüksek hızlı DMA SCSI harddisk kontrol kartı, 7 ayrı SCSI ara birim bağlayabilme özelliği
- 1MB üzerinde olmak üzere 8MB'a kadar 32 Bit 60 ns ram opsiyonu
- Matematik işlemci için FPU soketi

A530 Turbo™

Turbo-charged A500 Enhancer

- Amiga World dergisi onu "A500 için yapılmış en mükemmel şey" olarak tanıtıyor.
  68EC030 40 MHz. CPU ile gücü A3000'den 10 defa daha hızlı.
- Yüksek hızlı DMA SCSI harddisk kontrol kartı, 7 ayrı SCSI ara birim bağlayabilme özelliği
- 8 MB 32 Bit Ram'a kadar arttırabilme kapasitesi
- Özel mini port (PC 286/16 MHz takabilme imkanı)
- 68882 FPU soketi

A500-HD8+™

Classic A500 Enhancer

- A530 TURBO özellikleri ile çok değerli bir pakettir.
- 8 MB fast RAM opsiyonu
- Yüksek hızlı DMA SCSI harddisk kontrol kartı, 7 ayrı SCSI ara birim bağlayabilme özelliği
- Özel mini port (PC 286/16 MHz MS-DOS/WINDOW uyumlu takabilme imkanı)

GVP/PC286™

A500 PC/286 Emulator

- A530 ve A500HD8+'ın mini portuna takılıp,Amiganızı 286-16 PC uyumlu çalışmasını sağlar
- 512K PC hafızası ve Amiga hafızasını ortak kullanabilme özelliği, CGA - VGA Mono, 80C287 FPU soketi

Great values for the entire Amiga line

G-Lock™

- İçinde bulunduğumuz endüstrinin gerçekleştirdiği, profesyonel grafik ve Titling için hazırlanmış Genlock
- Güçlü ara bağlantı birimi ve yazılımları (AGA'yı destekler)
- Video ve Audio için özel efektler

DSS8™

- Bestelerinizin montajını yapmak, kayıt edebilmek, hem de dijital bir ortamda artık çok kolay.
- Midi'yi direkt interface bağlantı ile kullanarak, sequenzer ve editleme imkanı
- Grafiksel Wave Formlarını değiştirme ve düzenleme imkanı
- 8 Bit Amiga Dijital ses araçlarını kullanarak değişik birçok ses efektleri üretmek mümkün

CineMorph™

Morphing Special Effects Software

- Basit kullanım olanakları içinde Profesyonel morf sonuçları elde edebilirsiniz.
- Kişi portreleri üzerinde jenetik geçiş animasyon üretimi
- DCTV, HAM-E veya benzeri diğer sistemlerle dahi rahat bir çalışma imkanı sağlar.

ImageFX™

Image Compositing Software

- Dijital çalışma ortamlarındaki en gelişmiş paket programdır. Görüntü işleme, değiştirme, boyama ve çıkış öncesigörüntü düzeltme
- Amiganızı artık bir imaj yaratma ortamı veya CMYK,RGB,HSV ve YUV'da renk düzelticisi olarak kullanabilirsiniz.
- Her türlü imaji işleyebilme ortamı
- CineMorph programı ile birlikte

İş ürün ve onun mükemmel özelliklerine geldiğinde ve de Dünya çapında her türlü desteğine ihtiyaç duyulduğunda cevap alıyorsanız, siz mutlaka bizim ürünlerimizi kullanıyorsunuzdur.
Biliyoruz ki zaten siz de Dünyanın 1 numaralı Amiga yan sanayi üreticisinden bunu beklersiniz.



Great Valley Products, Inc. Türkiye, Orta Asya Türk Cumhuriyetleri ve Orta Doğu Genel Distribütörü

Bankalar, Şair Ziya Paşa Caddesi No: 28 Akar Han 80020 Karaköy - İstanbul - TÜRKİYE
Tel: 243 43 14 - 251 09 98 - 249 84 00 - 249 84 01 • Fax: 252 56 81



d.e.m.o.

Programlama....... % 70
Müzik.................... % 86
Grafik.................. % 90
Dizayn................. % 86
Genel.................... % 85

Bence: Ne güzeeeeel.

Merhaba d.e.m.o. okurları. Çok canlar yandı, birçok kişi bu uğurda kafayı yedi, ama sonunda size anlatacak bir iki demo da elime geçti. Ne olacak benim durumum anlamıyorum. Acaba piyasaya hiç yeni demo mu çıkmıyor, yoksa bu demolar benim elime mi geçmiyor, bilmiyorum. Bildiğim tek şey, benim yüzümden dergi personelinin çıldırdığı.(DEMOOAAAA!! DEMOAAA!!) İnsanlar kaçışıyor, dumanlar arasından bir yazı işleri müdürü çığlıklar içinde bağırıyor: BİRİ ŞU ADAMA DEMO BULSUUUUN!!! Nasıl olduysa oldu, yine becerdik (sağol Ohrenk.) Yine demolarımız var, buyrun..

ANARCHY ÖLDÜ, YAŞASIN LEMON.

Her güzel şey gibi Anarchy efsanesi de bitti, artık Anarchy demoları görmeyeceksiniz. Üzülenler olduğunu biliyorum, ben de ilk duyduğumda şaşırdım, fakat ünlü grubun o muhteşem kadrosu sahneyi terketmedi, sadece şekil değiştirdi, ve "LEMON." olarak karşımızda! Dan, Nuke, Hannibal, Slash, Madfreak ve Facet..

Yani Anarchy'nin en üretken elemanları sadece arkadaşlığın geçerli olduğu mükemmel bir takımdalar. Artı birkaç diğer ünlü isimle birlikte "LEMON." piyasayı alt üst edeceğe benzer. Bu grup hakkında son bilgi: Kolay kolay yeni eleman alınmayacak, ve eleman sayısı az tutulacak... Her neyse, işte size iki adet Lemon. demosu.

Announce / LEMON

Lemon.'un ilk ürünü. Bundan sonra bu grubu takip edeceklerin bu demoyu edinmelerinde fayda var. Gerçi bu demo bir iki ay önce elime geçmişti, ama sonradan ortadan kayboldu. Bugün ise posta ile başka bir yerden geldi ve ben çoook mutluyum, ne güzel yaa!! (ahems) Tamam tamam.. İşte demo.



Güzel grafikle giriş. Hoş müzik kulağa çarpıyor. Güzel renklerle dolu bir ekran kredileri veriyor ve hızlanan müzik ile şov başlıyor. Böyle sabun köpüklerinden oluşmuş bir vektörel lemon. düşünün, sonra bu balonlar hoop, bir küp oluşturuyorlar vs. (güzel mevzu, şık efekt) bu arada arkada bişeyler oluyo bitiyo ama, burada yazamıyacam (sizi seviyorum, baymak da istemiyorum). Ardından yine piksel efekti olduğunu sandığım bir olayla karşılaşıyoruz, fakat nedir? Nasıl yapılmıştır? Hiçbir fikrim de yoktur hani. (Demo piyasası bir garip. Böyle abuk sabuk tekniklerle harika efektler yapıyorlar, sonra da benim gibi garip demo yazarlarını mağdur durumda bırakıyolar, herneyse) bunun ne teknikle yapıldığını bilmiyorum. Sadece pikseller çook güzel dairesel şekilde dönüyolar (Ama yandaki logonun sprite olduğunu biliyorum). Efendim, herneyse arada bir muzır neşriyat grafikleri ekrana aksediyor (Melon Dezign'dan SEEN adlı eleman hakir görülürcesine). Hemen ardından o da nea? 4096 renkli bitmap zoom edici ve döndürücü. Yani gayet hoş bir mevzu, netekim görmenizde fayda var. Klasik plazma mantığında yapılmış, bol renkli..

Genel olarak müzik çok iyi, programlama hatasız, dizayn oldukça şık, ve grafikler manyak şirin. Sadece biraz daha uzun olaydı, o nisbette daha hoş olurdu.



Seare / LEMON

Bu demo, elime bu aralar geçti (piyasaya sürülüş tarihi 4 temmuz) ve biz demo hayranlarına 3D DEMO III'ü müjdeliyor. (HEYOOOOO!!) Bu demomsu mahlukta hoşuma giden iki şey oldu. Birincisi kullanılan grafikler, ikincisi ise garip bir tünel gibi bir şey efekti. İfade etmeye çalışıcam: Böyle, noktalardan oluşmuş dairelerden oluşmuş bi tünel düşünün, sonra bu dairelerin yıldız, kare, beşgen, dokuzgen gibi garip şekiller arasında gidip geldiğini hayal edin. Bi de bunları ayrı ayrı sağa sola oynatın. İşte bunun gibi bişey. Benim saatlerce izleyesim geldi. Hoş ve hipnotize edici bişey olarak düşünülebilir. Son efekt ise vektörel bir dünyada gezinti. (joystick ile siz kumanda ediyorsunuz.) Rutin bayağı hızlı hani. Netekim 1 frame objeler gördüm sanki orada. Bi de secret part falan var diyolar demoda. Ben bulamadım netekim ve merak da ediyorum hani. BURADAN DA OKURLARA SES EDEYİM: BULDUĞUNUZ DEMO TİYOLARINI BANA YOLLAYIN. KAFAYI YİYCEM, BİSÜRÜ SECRET PART KOYMUŞLAR HER YERE, BULAMIYINCA İNSAN STRESS YAPIYO.

Nerde kalmıştım, ha.. Programlamayı Hannibal yapmış, grafikler J.A.D.E., müzik Capricorn'a ait (çok iyi, huzur müziği yapmış adam). Ama fazla yoğun bir çabaya gi-

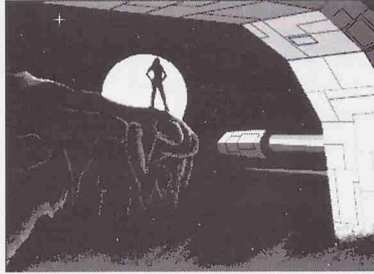
rilmemiş (dedik ya 3D demo III yolda diye). Şimdi işin yoksa bu demoyu bekle..

Programlama....... % 70
Müzik.................... % 83
Grafik.................. % 75
Dizayn................. % 70
Genel.................... % 75

Bence: Çoook kısa. Başlaması ile bitmesi bir oluyor. Ama giriş çok ilahi, şık ve de gaza getirici.

Alternate Reality / SUSPECT

Şimdi anlatacağım demo, keşke hiç yapılmamış olsaydı. Bu adamların programcısına çok acıdım. Adam iyi programcı, efektleri falan bayağı iyi ama kullandığı renkler RE-ZA-LEEEET! Herhalde uzun çabalar sonucunda ve "Nasıl insanları kör etsem? Hangi renk insanın midesini kaldırır? Demo nasıl çekilmez hale getirilir?" sorularının ışığında özenle çalışmış ve sanırım soruların ideal yanıtları bulmuş. (programlama, grafikler ve dizayn aynı adama ait: KANE) Tabi bu zevksizlik grafiklere de yansımış. Güzel diyebileceğimiz türden bir grafik disket üzerinde yer almıyor. Kane bu kadarla kurtuldu ama bir de müzisyeni eleştirecem. Ne BU BEEEEEE? Bu adam (ismini bilmiyom, ilgilenmiyom) çook kötü bir müzisyendir. Mü-



zisyen (demeye dilim varmıyor) piyasa müziği diye adlandırarak yerdiğimiz adi müziklerin de altında bir düzeye sahip. Çook kötü. Bir ara müzik 2 frame'de çalışıyor. (tebrik etmek lazım, bir müzik nasıl zaman kaçırır ve titrer ?) Bir de secret part için şifre istemek gibi aptalca bir fikir üretmişler. İnsan niçin kimseye göstermeyeceği bir secret part yapar ki?? (bu ekrana, fareye basılı tutarak boot ettiğinizde geçersiniz.)

Suspect, Polonyalı bir grup. Evet, Polonya'dan gelen tüm demolardaki tipik üç özellik bu demoda da kendini gösteriyor: İYİ PROGRAMCILIK, KÖTÜ GRAFİK, DEMO SÜRESİNİN UZUN TUTULMASI. (Sonuncu faktör sayesinde demo daha bayıcı hale gelmeyi başarmış). Ya yine tiskindim bu iğrenç demo işlerinden. Kıl oldum, sonra da cin oldum abi. Bakmayın bu demoya. PD dünyasından soğursunuz..

Programlama....... % 60
Müzik.................... % 03
Grafik.................... % 17
Dizayn................. % 01
Genel.................... % 12

Bence: Yanlışlıkla bu demo elinize geçerse sakın yüklemeyin sakince diski formatlayın.

Yazarın Notları:

TÜM OKURLARA NOT: Geçen ay tanıtımını yaptığım DESERT DREAM adlı demonun secret part'ını buldum. İKİNCİ DİSKİ TAKIN, PORT 2'DEKİ JOYSTICK'İN DÜĞMESİ+FARENİN HER İKİ DÜĞMESİNİ BASILI TUTUN. İŞE YARAMAZSA Bİ DE JOYSTİCK'İ OYNATARAK BUNU DENEYİN VE PROGRAMIN YÜKLEMESİNİ BEKLEYİN. BAZI VERSİYONLARDA MÜZİK BOZUK ÇIKIYOR, ONA GÖRE..

KORAY ONUR'A NOT:

Abi yaaa! Saatin bende kaldı, (ama ona da pek bi alıştım yani) kusura bakma, organizasyon hatası kurbanı olduk. İstediğin zaman gel saatleri değişelim (bana kalsa hiç değişmeyelim!!). Selamlar. Öptüm.

UMUT ÇELENLİ

ALO AMIGA

DERGİNİZ 1/2 YAŞINDA

Hepinizin de bildiği gibi daha önce Amiga Dünyası, 64'ler, Commodore gibi dergiler vardı. (Hiçbiri artık ilgi alanıma girmediği için farkında değilim ama şu anda hepsinin mefta olduğu kanısındayım). *AMIGA*'nın yazarlarının çoğu da, o ya da bu dergide yazarlık yapıyolardı. Fakat dergilerin patronları zaman geçtikçe herşeye burunlarını sokmaya başladılar. "O yazıyı öyle yazma böyle yaz", "Oraya o resmi koymayın", "Bu yazı olmamış bu sayıya giremez" cinsi laflara henüz alışılmıştı ki, patronlar olayı abarttı. "O pantolonun üstüne bi daha kırmızı gömlek giyme", "Dün akşam seni evden aradım yoktun, kimle sürtüyon?", "Bundan böyle dergiye smokinsiz gelmek yok", "Celal çek elini orandan" gibi özel hayatımıza çomak sokan konulara da değinmeye başladılar. Artık herkesin canına smack etmişti. Oturuldu, konuşuldu, anlaşıldı, hesap kitap yapıldı ve sonunda tüm zamanların en iyi yerli Amiga dergisi piyasaya sürüldü. Şimdi *AMIGA*'nın ilk sayısından bugüne kadar yaptıklarına bir göz atalım:

ŞUBAT'93:

Derginin çaydanlık ve takvim yapraklarından sorumlu elemanı Yağmur'un dalgınlığı nedeniyle unutulan yılbaşı, Şubat'ın ortasında derginin ilk sayısıyla beraber kutlandı. Derginin ilk sayısı yok sattı, bu nedenle kutlamalar ay sonuna kadar yurdun dört bir yanında devam etti. Nazilli'de yapılan kutlamaların birinde bir vatandaşımızın yaralanması nedeniyle dergide kurban kesildi, üzüldü(?). Derginin editörü Ersen, sokakta yolunu keserek kendisinden imza isteyen dergi okurları tarafından tanınmamak için gözlerini kapatarak yürümeye çalışırken düşerek burnunu kırdı. Bu olay bütün dergi çalışanlarını derin bir üzüntüye boğdu.

MART'93:

Dergiye gelen okur mektupları ve telefonlardan, aylık bir derginin ay ortasında değil, ay başında çıkarılması gerektiği öğrenildi. Buna rağmen "Pireyboy da geç çıkıyo ama herkes alıyo" zihniyetiyle kimse rahatını bozmadı. Derginin başındaki "Editör'den" yazısına yanlışlıkla Ersen'in amcasının fotosunun koyulduğu geç de olsa farkedildi, rezillik çıkmasın diye olay karambole getirildi ve her sayıda aynı fotoğrafı yayınlama kararı alındı. Şubat ayındaki kutlamalar sırasında köşedeki bakkala kirbit almaya giden Yağmur geri döndü. Alo Amiga yayın hayatına başladı. Şubat sayısında dergide Probis reklamı olmadığı farkedildi, en kısa zamanda dergiye Probis reklamı almak için çalışmalara başlandı. Dergideki tek çay kaşığının yaklaşık otuz kişiye yetmemesi nedeniyle dergide huzursuzluk doğdu. "Amiga Dergisi çay kaşığı krizi"nin başlaması bu dönemlere rastlar. Mart ayındaki önemli olaylardan bir başkası ise, derginin Ankara temsilcisi Can Yalçın'ı dergiden hiç kimsenin tanımadığının ortaya çıkmasıydı. Daha sonra, Ersen'in bir gece bir balık lokantasında Can'la tesadüfen tanıştığı, rakı muhabbetinin sonlarına doğru sarhoş olarak, Can'a Ankara temsilciliği verdiği anlaşıldı. Can Yalçın'ın esas mesleğinin kaportacılık olduğunun öğrenilmesi de ayrı bir üzüntü kaynağı oldu.

NİSAN'93:

Dergiye bu sayıda da Probis reklamı koyulamadı, ama bu durum Tifani Tomato reklamı alınarak telafi edildi. 1 Nisan gününün anlam ve önemini belirten çeşitli etkinliklerde bulunuldu. Yağmur, Fredi Krugır'a benzeyip dergidekilere şaka yapmak için suratına kezzap dökünce hastaneye kaldırıldı. Ersen, derginin gittikçe daha çok geciktiğini okurlara unutturup onları oyalayabilmek için "Aaa bak kuş, bak tren geçiyo bak bak" gibisinden açılış yazıları yazmaya başladı. Tolga Kikof'ta penaltı atmayı öğrendi. Bu sebeple dergide ilkokullardaki okuma bayramları benzeri bir tören yapıldı. Ayrıca bu ay da dergiye ikinci bir çay kaşığı alıp almama konusunda görüşmeler yapılmasına rağmen bir sonuç alınamadı. Celal'in dayısının yakın bir arkadaşının teyzesinin yeğeni sünnet oldu. Celal sünnet düğününde çektiği fotoğrafları dergide yayınlamak için ısrar edince Ersen'le araları bozuldu. Vedat, aralarını yapmak için ikisiyle de bir süre konuşunca ömür boyu görüşmeme kararı aldılar. Dergiye en çok zırtpırt mektup gönderen okurlardan biri olan Fatih Ayla dergiyi ilk defa Nisan ayında ziyarete geldi ve dergiye editör olmak istediğini söyledi. Biz de ona eşantiyon olarak bir Amiga dergisi tarağı verip yolcu ettik.

MAYIS'93:

Sonunda dergiye Probis reklamı alınabildi, hatta kapak içine alındı. Bu olay bütün dergide bir bayram havası estirdi. Dergi 80 sayfaya çıkarıldı, fakat ilk Probis reklamının yarattığı mutluluk yüzünden bunun üstünde pek durulmadı. İneksesi köşesi ilk defa yayınlandı. Zaten nasıl Ankara temsilcisi olduğu bile anlaşılamayan Can, utanmadan bir de kız arkadaşına dergide yazı yazdırmaya başladı. İlk başlarda dergiye yazmak istemeyen Nilgün, Can'ın "Aaa, olur mu bak ben de bilmiyom ama yazıyom" şeklindeki ısrarlarına dayanamayarak dergiye katıldı. Dergiye ilk gönderdiği yazı aslında bir pastırmalı kuru fasulye tarifiydi, fakat Ersen buna kesinlikle karşı çıkınca mecburen film, kitap tanıtımı vb. gibi konulara yöneldi. Mayıs ortalarına doğru Yağmur hastaneden çıktı. Suratı yandığı için hastaneye kaldırılan Yağmur'un karnında makas unutulması dikkat çekti.

Büyümesi İçin Ona prOteiN Gerekli !

Bütün çocuklar büyümek ister. Büyümesi, gelişmesi için ona protein gerekli. Ülker Probis, hem lezzetli bir kremalı bisküvi hem de proteince zengin!

ÜLKER PROBİS
PROTEİNLİ BİSKÜVİ
Kakao ve Muz kremalı

SEVGİLİ YAZARIMIZI PROBİS REKLAMINDA OYNADIĞI BAŞROLDE GÖRÜYORSUNUZ.

HAZİRAN'93:

Mayıs ayında dergide çıkan Probis reklamının derginin kalitesini ve tirajını büyük ölçüde arttırdığı konusunda görüş birliğine varıldı ve Haziran sayısında da kapağın içine Probis reklamı alındı. Kültür Bakanlığına her ayın ilk Perşembe gününün Probis bayramı olarak kutlanılması konusunda başvuruda bulunuldu. Bakanlık bu öneriyi pek ciddiye almasa da dergi bünyesi içinde her ayın ilk Perşembe günü Probis bayramı olarak kutlanmaya ve şenlikler yapılmaya başlandı. 25 Haziran günü ise hayatımın dönüm noktasıydı. Gece 2:00 sıralarında Lars'la tanıştım. Hani şu Metallica'nın bateristi Lars. Lars Ulrich yani. Bana sarıldı. Fotoğraf çektirdik. Konuştuk falan. Elimi tuttu... Hihohaha... Ekiki... 25 Haziran saat 21:00 gibi Metallica hemen önümde çalıyodu... Metallica ya, hani şu bizim Metallica. Üç saat falan çaldılar. Hemen önümde... Hahaha... hıhaaahaa.. Konser bitince tertemiz beyaz gömlekli amcalar geldi. Hep beraber bisürü odaları olan biyere gittik. Beni de bi odaya koydular. Lars beni ziyarete gelicekmiş oraya. Hıhohaha...

TEMMUZ-AĞUSTOS'93:

Lars hala gelmedi. Belki de bir işi çıkmıştır. Gelicek dii mi?... Metallica... çay kaşığı... probis... Lars... hehe.................

MERT TÜNAY

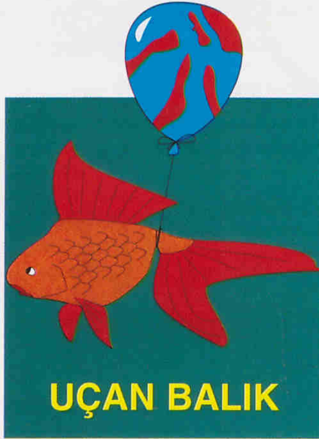
MERT

NE
KİM
NEREDE
YENİ
ÖNCE
SONRA

İNEXESİ

Ahem!! Merhaba,

Bu ay sevgili (! bizim için öyle sizi bilemiyoruz) köşemizin yazarları yaz tatili diye gereksiz bir şey yüzünden bizi bırakıp gittiler. Sadece sevgili ve sadık balığımız bizlerle ve gene sinema konusunda şirin yazıcıklar yazmış. Ayrıca 13 Eylülde İnönü stadyumunda yapılacak olan Bon Jovi konseri ile ilgili bir yazımız var. Ne diyelim Ekim sayısında kitaplı, kasetli, sinemalı, dolu bir INEXESI köşesinde buluşmak üzere hoşçakalın.



İmdat! İmdat yahu! Bu sıcaklar deli ediyor beni. Üstelik benim saçım uzun (ve de çok güzel), fakat acayip yakıyor. Allahtan derginin diğer bölümlerini okuyup serinliyorum (espriler malum).

Neyse efendim... Yaz sezonundayız ve her kültürel olayda olduğu gibi, sinemada da durgunluk var. Şu sıralar şaşalı filmleri, süper oyuncuları ve büyük hasılat getiren filmleri seyretmek pek olası değil. Bunların yerine tam anlamıyla "Aa! siz bu filmi seyreymemişmiydiniz? İşte size bir şans daha" diyen vizyondan çıkmış filmler gösterilmekte. Bunların içinde size tanıtmak istediğim filmler var. Bu filmler neler mi? Şunlar:

THE ABYSS:
YÖNETMEN: James Cameron
OYUNCULAR: Ed Harris, Mary Elizabeth Mastrantonio, Michael Biehn, Leo Burmester, Todd Graff, John Bedford
1989-ABD

İşte yaz sezonuna uygun bir film. Daha önce gösterilen ve beğeni toplayan The Abyss birkez daha izleyiciye "Merhaba!" diyor. James Cameron ismi bize hiç de yabancı değil. "Aliens" ve "Terminator II" gibi filmleri yöneten Cameron, bu filminde de özel efektlerden yararlanmış. Ne arasanız var bu filmde: Denizaltı macerası, E.T türü iyi niyetli canlılar ve bunların Bilim Kurgu ile harmanlanması... Yoksa bu filmi daha önce izlediniz mi? O halde ikinci kez izlenebileceğini biliyorsunuz...

BLADE RUNNER
YÖNETMEN: Ridley Scott
OYUNCULAR: Harrison Ford, Rutger Hauer, Sean Young, Edward James Olmos
1982-ABD

Bir tekrar filmi daha. Üstelik bu daha eskilerden. On yıllık bir geçmişi var. İlk gösteriminde fazla ilgi görmemesine rağmen, önemli bir bilim kurgu çalışması olarak anılıyor. Kurgusu yenilenen bu film, içten içe insanın varoluşunu sorguluyor. Konusu kısaca şöyle: Olaylar 21. yy'de geçer. Genetik bilimini teknolojiyle birleştiren bir firma "Replicant" adı verilen robotlar üretmeye başlar. Bu robotlar insanlara ayırdedilemeyecek kadar çok benzerler. Bunlardan 4 tanesi kontrolden çıkarak dünyayı ele geçirmeye çalışır. Bunun üzerine Blade Runner adı verilen robot avcısı Dedektif Deckard devreye girer...

SINGLES
YÖNETMEN: Cameron Crowe
OYUNCULAR: Bridget Fonda, Matt Dillon, Champell Scott, Kyra Sedgwick, Shelia Kelley
1992-ABD

Filmin yönetmeni Crowe eski bir gazeteci. Rolling Stone müzik dergisine yaptığı yardımcı editörlüğün ardından sinemaya atılır. Çok büyük çıkışlar yapamayan Crowe, bu son filmiyle de fazla dikkat çekmiyor.

Bu bir gençlik filmi. 6 genç var öyküde; bunlar büyük sorumluluklar yüklenmemiş ve henüz hayatla hesaplaşmamış kişiler. Zaman pek çok şey öğretir. "Bekarlık sultanlıktır", zamanla yerini "evlilik harikadır" görüşüne dönüştürür. Gene de filmde insanı yerine çakan bazı espriler gerçekten farklı bir atmosfer yaratıyor. Ayrıca yapım olarak standard Amerikan filmlerinden de biraz farklı (ben beğendim- Ed.). Tüm bunlar bir parça romantizm, bir parça müzik ve bir parça da mizah ile anlatılıyor...

Şimdi de sinema haberlerine şöyle bir göz atalım:

HABERLER HABERLER HABERLER HABERLER

Madonna müzikteki başarısını sinemada bir türlü gösteremedi. Buna rağmen kendi film şirketini kurdu. Şu sıralar yeni bir film çalışması içinde. Amerikanın en ünlü travestisi Holly Woodlawn'un hayatını oynayacak.

Tom Cruise "Şirket" adlı film ile geri döndü. Başarılı oyuncu bu filmde bir avukatı canlandırıyor. Ayrıca "Şirket"'te FBI ve Mafya da var... Sidney Pollack'ın yönettiği bu film Amerika'da geçen ay gösterime girdi.

Şu sıralar Amerika ve Avrupa "Captain Ron" adlı filmle yankılanıyor. Bu süper komedinin başrol oyuncusu, yakışıklı aktör Kurt Russell. Yönetmeni ise Tom Eberhardt.

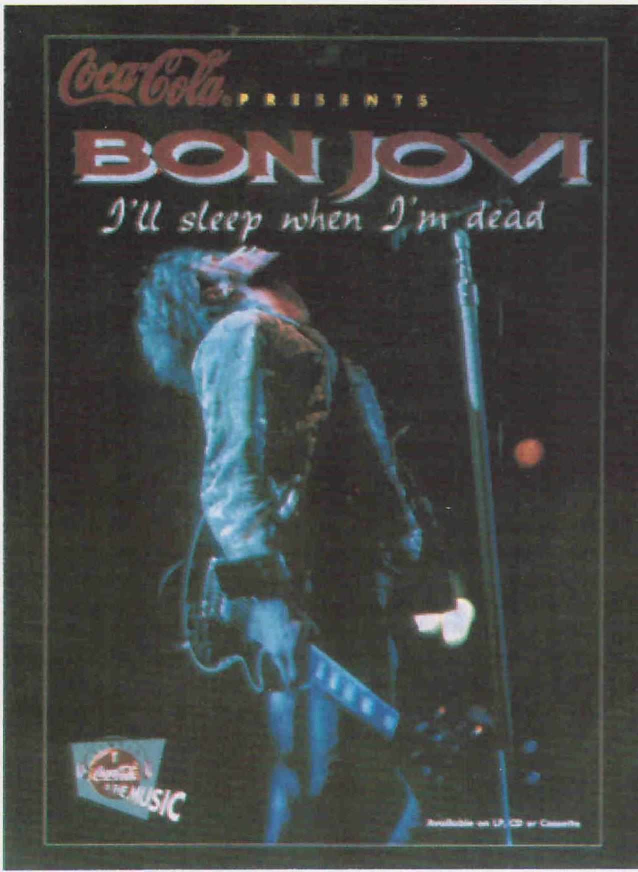
Ben bu "Last Action Hero"'ya taktım. Ay aşırı bu filmi yazıyorum. Çünkü bu filmi ben de herkes gibi merakla bekliyorum (Niye Nilgün, niye ha?? -CAN). 60 milyon dolarlık harcama yapılmış ve hatta Colombia firması filmin bütçesinden dolayı epey bir sarsılmış. Özel efektlerle bezenmiş bu macera filminde gülmekten kırıp geçiren bölümler de yer alıyor. Film bir çocuğun kendisine örnek aldığı sinema kahramanına özenmesiyle gelişen olayları konu alıyor.

İşte böyle... Ve fakat size bakın ne diyorum: Alın kağıdı kalemi elinize "Hayatım boyunca izlediğim en güzel filmler" muhabbetini benimle paylaşın. Gelin hep birlikte Amiga'cıların en iyi 10 filmini seçelim. Tek yapacağınız en çok etkilendiğiniz filmleri bana yazmak. Böylece her ay bu köşede "gelmiş geçmiş en iyi 10 film" bölümü oluşturabiliriz.

Hep birlikte yeni güzelliklerde buluşalım. Nice Uçan Balık'lara..

NİLGÜN ÖZDAL

ADRES:
PK.148 06660
KÜÇÜKESAT
ANKARA



BON JOVI
İSTANBUL'DA

BU KONSER KAÇAR MI ABİ?

Vallahi aslında kaçadabilir!. Niye kaçmasın ki. Herşeyden önce "Bon Jovi Türkiye'ye geliyor" cümlesi beni hiç heyecanlandırmıyor. Doğum günümde konser vermeleri bile beni tavlamaya yetmedi. Ya "Metallica ve Guns 'N Roses bile geldikten sonra Bon Jovi gelse ne yazar" diye düşünüyorum, ya da bu adamlar bana fazlaca "iyi çocuklarmış" gibi geliyor.

Ama şu ya da bu şekilde, "I'll sleep when I'm dead" turu çerçevesinde 13 Eylül gecesi İstanbul İnönü Stadı'nda Bon Jovi konseri var. Bon Jovi'yi televizyonda boyuna çıkan Keep The Faith ve Bed Of Roses (bütün zamanların en garip video klibi) ile tanıyanlar pek bilmezler ama bu adamlar taa 1985'de 'Runaway' ile meşhur olma şansını yakalamışlardı. 7800 Fahrenheit albümlerindeki "Hardest Part Is The Night' adlı parçayı 45'lik olarak çıkartmışlar ve 1 hafta listelere konuk olmayı başarmışlardı (68. sırada olsa da). Halbuki o zamana kadar ürettikleri en iyi ve baba parça olan 'Runaway'i 45'lik olarak piyasaya çıkarmaya paraları yetmemişti. Kimsecikler bu "abuk" topluluğa para bağlamak istemediği için dağılmaktan zor kurtulmuşlardı. O nedenle iyi topluluk olduklarını millete kanıtlayacak besteleri yapmaları bir yıl sürdü. Ağustos 1986'da Slippery When Wet albümünü çıkardılar ve işte bu albümle büyük patlamayı gerçekleştirdiler. 'You Give Love A Bad Name' albümün yükselişini sağlayan motor parça görevi yaptı, diğer parçalar da onu takip etti. 'Livin' On A Prayer', 'Wanted Dead Or Alive' (bence tam Harley Davidson & Marlboro Man'e sound track olarak hazırlanmış bir şarkı) ve 'Never Say Goodbye' derken Billboard'ın altını üstüne getirdiler. (Bon Jovi'yi meşhur eden başka bir şey ise son derece canlı ve fanları azdırıcı güzellikteki sahne şovları olmuştur.) Bu albümü takip eden New Jersey albümünü ve albümün "iyi rock ama pek ağlak" şarkılarını herhalde hatırlarsınız. Sonunda da Keep The Faith çıktı işte. Bu arada grubun elemanlarını da bir sayalım.

Grup beş kişiden oluşuyor:
Jon Bon Jovi (gitarist/vokalist)
Ritchie Sambora (gitarist)
David Bryan (klavye)
Alec John Such (bassist)
Tico Torres (bateri ve vurmalı çalgılar).

Bon Jovi'nin bugüne kadar çıkan beş albümü ise şunlar:
1984 Bon Jovi
1985 7800 Fahrenheit
1986 Slippery When Wet (en çok satan albümleri)
1988 New Jersey
1992 Keep The Faith

Valla bana sorarsanız bu konsere gitmek çok da şart değil. Ama orada olup doğum günümü kutlayan çığlıklar atarsanız çok hoşuma gider. Çünkü benim orada olmam gerekiyor (özel bir mesele, John'la aramda birşey olduğundan değil). Hem bakarsınız tur otobüsleri falan devrilir de Ritchie Sambora falan ölür, sonra "buraya kadar gelmişlerdi keşke bi görseydim" diye üzülürsünüz. Neyse konsere gidecek olanlara şimdiden iyi eğlenceler diliyorum.

YAZARIN DEV KIYAĞI: Biletlere 250 bin bayılmak yerine Migros'tan bir koli kutu Coca-Cola alın o zaman 140 bine falan geliyor galiba.

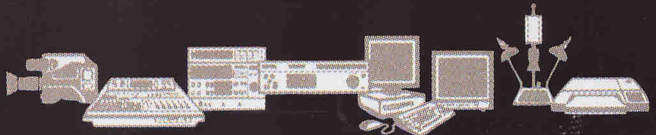
Bu arada Almanların ünlü rock grubu Scorpions'un da İzmir'e gelmesi kesinleşti. Konser 16 Eylül'de İzmir Alsancak stadyumunda yapılacak. Bu konserin de sponsorluğunu Coca Cola yapıyor.

İstanbul'da konser vereceği bildirilen bir başka ünlü ise Billy Idol. Billy Idol da Eylül ayının sonuna soğru İstanbul'da olacak(mış).




GVP


AKAR
MANUFACTURING
TRADING
MAINTENANCE
1950
Co.



AMOS PRO

Merhaba !

Amos Pro Eylül ayında yine karşınızda. Geçen sayı başladığımız programa bu ay devam ediyoruz. Hatırlarsanız program IFF resimler üzerinde efektler yapacaktı. Hala sizden fikir ve rutin bekliyorum. Yazımın sonunda geçen aydan bu yana program üzerinde yaptığım değişiklikleri bulacaksınız. Bazı procedure'ler değişti. Yeni bazı procedure'ler ekledim. Programın girişi ve değişkenleri yenilendi ve sanırım daha sağlam oldu. Programla ilgili daha fazla detaya girmeden önce **Kerim ACAR** 'ın mektubunu cevaplamak istiyorum. İlk olarak şunu belirteyim, yazdığınız mektuplar bazen elimize geçmiyor ya da çok geç ulaşıyor. Bu yüzden mektup yazdığınız halde cevap alamazsanız bize kırılmayın. Çünkü elimize geçen her mektubu mutlaka okuyup cevaplandırıyoruz. Kerim de bana 2. sayıdan itibaren mektup yazdığını ama cevap alamadığını, bu yüzden kırgın olduğunu yazmış. Bu elime geçen ilk **Kerim ACAR** mektubudur. Sanırım PTT'nin gazabına uğradın Kerim, üzgünüm. Evet şimdi Kerim'in sorunları.

Önce neden yazdığın programları Amos diskine kaydediyorsun anlayamadım. Sanırım Amos diski yerine, taktığın herhangi bir diski nasıl tanıtacağını bilmiyorsun. Eğer Amos 1.35 veya daha düşük bir versiyon kullanıyorsan disk işlemleri sırasında ekrana bir window çıkıyor (*File Requester*). Bu window'un sol üst köşesindeki daireye mouse'un sağ tuşuyla bas. Window'da Device'lar listelenecektir. Amos diskini çıkartıp yerine istediğin bir diski tak ve Df0: 'ı seç. Artık bu diske programlarını saklayabilirsin. Eğer Amos Pro kullanıyorsan zaten File Requester window'unda Devices butonu var. Aynı işlemi bu buton sayesinde yapabilirsin.

Eski programlarını Amos diskinden başka bir diske almak içinde Disk Master gibi bir program kullan.

Dergi kapağına gelince. Kapakları beğendiğin için teşekkürler. Bencede kapaklarımız mükemmel, zaten bizim dergi mükemmel, biz mükemmel insanlarız. Ama açıkçası bu derginin en mükemmel yanı ben ve **Amos Pro**. Neyse bunları zaten sen ve tüm dünya biliyor. Soruna gelince kapaklarımız Imagine temel olmak üzere birçok programın yardımıyla hazırlanmakta. DPaint'ten Visto Pro'ya kadar pek çok program. Kullanılan makina ise hızlandırılmış bir Amiga 2000. Hafıza ise 9 Mbyte.

Yaptığın programları diske atıp ilk olarak onun çalışmasını istiyorsan, diskine bir **S** directorysi aç ve Startup-Sequence dosyasının ilk satırına programının ismini yaz. RSDM ile ilgili soruna ise bir cevap veremeyeceğim çünkü şimdiye kadar hiç kullanmadım.

Ve son soru. Üniversite mezunuyum. Evli değilim. Hiç çocuğum yok. Demokrasi'ye inanırım. 72 İstanbul doğumluyum. Şu anda herhangi bir kamu kuruluşunda çalışmıyorum. Alo Amiga yazarından daha uzun boyum ve saçım var. Ondan daha yakışıklıyım, daha fazla kitap okudum ve daha güçlü dişlerim var. Hepsi bu.

Evet şimdi yeniden programa dönüyoruz. Geçen ay yayınlanan versiyon ekrandan daha geniş resimler yüklediğinde sadece ekran boyundaki bölümünü gösterebiliyordu. Bu ay bu sorunu halletim. Ok tuşları yardımıyla ekranı kaydırabiliyorsunuz. Sol Amiga ve ok tuşları hızlı kaymaya, Sağ Amiga ve ok tuşları ise bir ekranlık atlama yapmaya yarıyor. Sadece ok tuşlarının kullanımıyla ise ekranı birer piksel kaydırırsınız.

Programın son üç procedure'ü ise henüz programa eklenmeyen ekran efektleri. Gelecek aya hazırlık.

Program içindeki yeni procedure'lerden en fazla yabancılık çekebileceğiniz procedure sanırım SCRES. Procedure aktif ekranın çözünürlük modunu (*Lowres, Hires, Lowres Lace, Hires Lace*) öğrenmek için kullanılıyor. Bunun için kullanılan yöntem ise şöyle;

Screen Base komutuyla Screen Structure'ının adresi öğrenilir. Bu structure içinde ekran modu, renk adedi, çözünürlük, ekran display değerleri yeralmaktadır. Deek komutuyla bu adresteki değerler alınır ve Btst komutuyla bu adres içindeki belirli bitler kontrol edilir. Bu bitleri sanırım rutin içinden çıkarabilirsiniz.

Program içindeki ScrRes$ değişkeni yüklediğiniz ekranın modunu içinde tutar. Lace değişkeni de ekran Lace ise 1 değilse 0 değerini alır.

Program içinde şimdiye kadar kullanmadığım diğer bir komutsa **Key Shift**. Komutun kullanımını program içinden öğrenebilirsiniz. Komutun görevi, **Shift, Alt, Amiga ve Crtl** tuşlarından herhangi birine basılıp basılmadığını kontrol etmek.

Evet bu ay bu kadar, Gelecek ay görüşmek üzere.

TOLGA KAHRAMAN

```
'***********************************
'*          Efekt 1.00             *
'* Tolga Kahraman    Amiga Dergisi *
'*             1993                *
'***********************************
Dim IKONT(10,2),IKONB(10,2),IKONTEX$(10)
Dim IKONCOL(10)
Global CRTL,LAMIGA,RAMIGA
Global UARROW,DARROW,LARROW,RARROW
Global AX1,AX2,AY1,AY2,FILE$,IKONT(), ☛
       IKONB(),IKONTEX$()
Global IKONCOL(),IKONSAY,SCROFFX, ☛
       SCROFFY,SCRRES$,LACE
Global XDISP,YDISP

'********************
'* Degiskenler
'*-------------
'* Uarrow,Darrow          Yön tuşları
'* Larrow, Rarrow
'* lamiga,ramiga
'* AX1,AX2,AY1,AY2  Alansec procedure'den
'*                  geri dönen değerler
'*                  kullanıcının resim
'*                  üzerinde seçtiği
'*                  alanın koordinatları
'* File$    Seçilen resim dosyasının ismi
'* IkonT(),IkonB()  Ikon dataları
'* IkonText$(),IkonCOl()
'* IkonSay          Toplam ikon sayısı
'* ScrOffx,ScrOffy  Screen'e ait offsetler
'* ScrRes$          Screen resolution
'* Lace             1 Laced, 0 NonLaced
'* Ydisp,XDisp Ekranın display edilen alanı
'********************

INITPROG
MAIN

Procedure MAIN

'************************
'*       MAIN LOOP      *
'************************

Limit Mouse 128,243 To 448,308
 Do
  PRESKEY=Asc(Inkey$)
   RAWKEYS=Key Shift
   If Mouse Key=1
    MX=X Screen(X Mouse)
    MY=Y Screen(Y Mouse)
    BASILAN=0
    For K=1 To IKONSAY
```

NOT: Program dökümünde kullanılan ☛ işareti, sütunlarımızın darlığı yüzünden kesilen satırları göstermektedir. Lütfen bu karakterin bulunduğu satırlarda return veya enter'a basmadan altındaki satırı yazmaya devam edin.


TDK!

```
      If MX>=IKONT(K,1) and MY>=IKONT(K,2)
       If MX<=IKONB(K,1) and MY<=IKONB(K,2)
        BASILAN=K
        Exit
       End If
      End If
     Next
     If BASILAN>0
     SHADEBOX[IKONT(K,1),IKONT(K,2), ☛
            IKONB(K,1),IKONB(K,2),False, ☛
            IKONTEX$(K),IKONCOL(K)]
     If BASILAN=2
      Limit Mouse
      LODIFF
      Limit Mouse 128,243 To 448,308
      Screen To Front 0
      Screen 0
      SHADEBOX[IKONT(K,1),IKONT(K,2), ☛
             IKONB(K,1),IKONB(K,2),True, ☛
             IKONTEX$(K),IKONCOL(K)]
     End If
     If BASILAN=3
      Limit Mouse
      SAVIFF
      Limit Mouse 128,243 To 448,308
      Screen To Front 0
      Screen 0
      SHADEBOX[IKONT(K,1),IKONT(K,2), ☛
             IKONB(K,1),IKONB(K,2),True, ☛
             IKONTEX$(K),IKONCOL(K)]
     End If
     If BASILAN=7
      Fade 5
      Exit
     End If
    End If
   End If
   ARX=1 : ARY=1
   If RAWKEYS=LAMIGA
    ARX=4 : ARY=4
   End If
   If RAWKEYS=RAMIGA
    ARX=XDISP : ARY=YDISP
   End If
   If PRESKEY=UARROW
    Add SCROFFY,-ARY
    If SCROFFY>0
     Screen Offset 4,SCROFFX,SCROFFY
    Else
     SCROFFY=0
     Screen Offset 4,SCROFFX,SCROFFY
    End If
   End If
   If PRESKEY=DARROW
    Add SCROFFY,ARY
    If SCROFFY<Screen Height(4)-YDISP
     Screen Offset 4,SCROFFX,SCROFFY
    Else
     SCROFFY=Screen Height(4)-YDISP
     Screen Offset 4,SCROFFX,SCROFFY
    End If
   End If
   If PRESKEY=LARROW
    Add SCROFFX,-ARX
    If SCROFFX>0
     Screen Offset 4,SCROFFX,SCROFFY
    Else
     SCROFFX=0
     Screen Offset 4,SCROFFX,SCROFFY
    End If
   End If
   If PRESKEY=RARROW
    Add SCROFFX,ARX
    If SCROFFX<Screen Width(4)-XDISP
     Screen Offset 4,SCROFFX,SCROFFY
    Else
     SCROFFX=Screen Width(4)-XDISP
     Screen Offset 4,SCROFFX,SCROFFY
    End If
   End If
  Loop
End Proc
```

Procedure INITPROG

```
'*****************************
'*    PROGRAM HAZIRLIKLARI    *
'*****************************

 RARROW=28
 LARROW=29
 UARROW=30
 DARROW=31
 LAMIGA=64
 RAMIGA=128
 Degree
 Screen Open 0,640,70,16,Hires
 Screen Display 0,,244,,
 Palette $0,$BA9,$310,$FED,$F,$505,$A64, ☛
         0,0,0,0,0,0,0,0,0,$FFF
 Curs Off
 Flash Off
 Ink 1
 Paint 0,0
 SHADEBOX[0,0,639,49,True,'',0]
 Ink 3
 Set Text 6
 Text 5,60,"Efekt 1.00   Amiga Dergisi 1993"
 Set Text 0
 INITIKON
 BASIKON
End Proc
```

Procedure ALANSEC

```
'*************************************
'*      IFF EKRANINDA BOLGE SECER      *
'*************************************

 Change Mouse 2
 Gr Writing 2
 B=0
 Repeat
  PRESKEY=Asc(Inkey$)
  RAWKEYS=Key Shift
  If Mouse Key=1
   AX1=X Screen(X Mouse)
   AY1=Y Screen(Y Mouse)
   AX2=AX1
   AY2=AY1
   While Mouse Key=1
    Box AX1,AY1 To AX2,AY2
    AX2=X Screen(X Mouse)
    AY2=Y Screen(Y Mouse)
    Box AX1,AY1 To AX2,AY2
   Wend
   Box AX1,AY1 To AX2,AY2
   GRABBED=True
   If AX1>AX2
    T=AX1
    AX1=AX2 : AX2=T
   End If
   If AY1>AY2 : T=AY1 : AY1=AY2 : AY2=T : End If
  End If
  ARX=1 : ARY=1
  If RAWKEYS=LAMIGA
   ARX=4 : ARY=4
  End If
```

```
  If RAWKEYS=RAMIGA
   ARX=XDISP : ARY=YDISP
  End If
  If PRESKEY=UARROW
   Add SCROFFY,-ARY
   If SCROFFY>0
    Screen Offset 4,SCROFFX,SCROFFY
   Else
    SCROFFY=0
    Screen Offset 4,SCROFFX,SCROFFY
   End If
  End If
  If PRESKEY=DARROW
   Add SCROFFY,ARY
   If SCROFFY<Screen Height(4)-YDISP
    Screen Offset 4,SCROFFX,SCROFFY
   Else
    SCROFFY=Screen Height(4)-YDISP
    Screen Offset 4,SCROFFX,SCROFFY
   End If
  End If
  If PRESKEY=LARROW
   Add SCROFFX,-ARX
   If SCROFFX>0
    Screen Offset 4,SCROFFX,SCROFFY
   Else
    SCROFFX=0
    Screen Offset 4,SCROFFX,SCROFFY
   End If
  End If
  If PRESKEY=RARROW
   Add SCROFFX,ARX
   If SCROFFX<Screen Width(4)-XDISP
    Screen Offset 4,SCROFFX,SCROFFY
   Else
    SCROFFX=Screen Width(4)-XDISP
    Screen Offset 4,SCROFFX,SCROFFY
   End If
  End If
 Until GRABBED
 Plot AX1,AY1
 Gr Writing 1
 Change Mouse 1
End Proc
```

Procedure LODIFF

```
'*******************
'*   RESIM YUKLER    *
'*******************

 FILE$=Fsel$("",FILE$,"Iff resim secin")
 If FILE$=""
  Pop Proc
 End If
 Load Iff FILE$,4
 Screen Hide 4
 SCRES
 XDISP=Screen Width(4)
 YDISP=Screen Height(4)
 If((SCRRES$="Lowres") or(SCRRES$="Ham"))
   and Screen Width(4)>320
  XDISP=320
  Screen Display 4,,,320,
 End If
 If SCRRES$="Hires" and Screen Width(4)>640
  XDISP=640
  Screen Display 4,,,640,
 End If
 If LACE=0
  If Screen Height(4)>256
   YDISP=256
   Screen Display 4,,,,256
  End If
 Else
  If Screen Height(4)>512
   YDISP=512
   Screen Display 4,,,,512
  End If
 End If
 SCROFFX=0
 SCROFFY=0
 Screen Show 4
End Proc
```

Procedure SCRES

```
'*********************************
'*    SCREEN RESOLUTION BULUNUR    *
'*********************************
 A=Screen Base+72
 M=Deek(A)
 If Btst(15,M)
  SCRRES$="Hires"
 Else
  If Btst(11,M)
    SCRRES$="Ham"
  Else
    SCRRES$="Lowres"
  End If
 End If
 If Btst(2,M)
   LACE=1
 Else
   LACE=0
 End If
End Proc
```

Procedure RULO[KAL]

```
 KAL=13
 For K=1 To 256
  M=0
  For Z=K To K+KAL
   Screen Copy 1,0,Z,320,Z+1 To 0,0,K+KAL-M
   Inc M
  Next
  Screen Copy 1,0,K,320,K+1 To 0,0,K
  Wait Vbl
 Next
End Proc
```

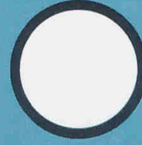
Procedure FLOOD

```
 Unpack 5 To 0
 Screen Open 1,320,256,32,Lowres
 Curs Off
 Flash Off
 Cls 0
 Get Palette 0
 For K=0 To 256
  For L=K To K+45
   Screen Copy 0,0,K,320,K+1 To 1,0,L
  Next
 Next
End Proc
```

Procedure SCRYAP1

```
R=1 : A=0
Cls 0
For K=9 To 230
For L=K To K+45 Step 9
 Z=Sin(A)*30
 Screen Copy 0,0,K,320,K+1 To 1,Z,L
 Add A,R
 If A>180 Then R=-1
 If A<0 Then R=1
Next
 Screen Copy 0,0,K,320,K+1 To 1,0,K
Next
End Proc
```

ARKA KAPI



Sizlerin hızına erişmem artık imkansız. Beni öyle gerilerde bıraktınız ki, artık Arka Kapı bu dergide ayda beş sayfa olsa bile sizlerden gelen mektupları tüketmek yaklaşık beş ayımı alır. Her posta kutusuna gidişimde birçok mektupla karşılaşmak, posta kutusunun kapağını açınca mektup denizinin içinde bir an boğulup gitmek.. (biraz abarttım mı?) Sadece bu değil, Mert'e gelen onca mektup arasında bir (evet, sadece BİR!) tane "Can Yalçın'a Metallica ve Kickoff sevdirme kampanyası"'na destek veren mektup çıktı. Geriye kalan binlerce kişi benden gayet memnunmuş. Allah Mert'i topluma kazandırsın, ne diyeyim. Zaten Lars'la tanıştıktan sonra ellerini yıkamaz oldu. Önüne gelene beraber fotoğraflarını gösteriyor. Hayret birşey, oysa ben Mariah Carey'le tanışsam hayatta böyle deli saçması şeyler yapmam... Yani.. Herhalde yapmazdım.. Şeyy.. Vallahi bilmem ki..

Her neyse, kendi kendimi köşeye sıkıştırmadan ben mektuplarınıza geçeyim. Yayınlanan tiyo sayımız giderek arttığı için artık birçok mektup eleniyor. Ama özellikle bu ay, hiç kullanmadığımız tiyolarla dolu mektuplar çıktı. Herhalde bu oranı en yüksek tutturan Haluk Şengün'dü.. İşte gönderdiği tiyolar:

TOTAL RECALL:

Yüksek skor tablonuza adınızı "LİSTEN TO THE WHALES" olarak girin (büyük harflerle) ve sonsuz hak kazanın.

F-19 STEALTH FIGHTER:

Alt-H'ye basın. Sonra uçağı ters çevirip motoru kapatın ve açıyı 10 dereceye ayarlayın. Artık benzin probleminiz kalmadı.

KILLING GAME SHOW:

Oyun replay yaparken HELP tuşuna basarsanız son kaldığınız yerden 5 hakla başlarsınız.

EXOLON:

Yüksek skor tablosuna adınızı AD ASTRA olarak girin. Böylece sonsuz hakka sahip olursunuz.

CRYSTALS OF ARBOREA:

Jerel'i seçtikten sonra şişeleri klikleyin. Bunu yaptıktan sonra CTRL-V tuşlarına basarsanız oyun trainer olur.

TITUS THE FOX:

İşte bölüm kodları:

2625	8455	2974	4916	1933
0738	2237	5648	6390	8612
4187	1350	9813	5052	2045

OUTRUN:

Oyun sırasında STARION yazarsanız B tuşu yeniden oynamanızı, S tuşu diğer bölüme geçmenizi ve T tuşu ise fazladan 10 saniye sağlar.

NIGHTSHIFT:

Yüksek skor tablosuna adınızı ET olarak girerseniz herşey trainer olur.

RED BARON:

Savaş sırasında CTRL-X-SOL SHIFT-SOL AMIGA-SPACE-L-SAĞ ALT-SAĞ AMIGA tuşlarına basarsanız uçak güdümlü füze atar. Bu tuşlarla beraber CTRL ve SOL AMIGA tuşalarına basarsanız bilgisayarınızı resetlersiniz. (ekikiki..)

NITRO:

Adınızı MAJ olarak girerseniz ne benzininiz biter ne de paranız.

SWITCH BLADE II:

Açılış ekranında Leveln (n yerine oynamak istediğiniz bölümün numarasını yazın)

NARC:

Oyun başladığında ilk çöp kutusuna gelene kadar sağa gidin. Sonra çöp kutusuna mavi olana kadar ateş edin. Böylece sonsuz hakkınız olur.

CHASE HQ II:

Oyun yüklenirken H ve F5 tuşlarına basarsanız yoldaki tüm engeller kalkar.

PIPEMANIA:

İşte bölüm kodları: BALL, BLOB, WILD, DOCK, GRIP, OOZE, TICK..

RETURN OF THE JEDI:

Yüksek skor tablosuna adınızı DARTH VADER olarak girin. F2 tuşuyla bölüm atlarsınız.

LEGEND OF LOST:

Password'ü EDLER olarak girerseniz bölüm atlarsınız.

SLY SPY:

Adınızı 007 olarak girin ve SHAKEN NOT STIRRED yazın. Böylece trainer moduna girersiniz.

JAMES POND:

JUNKYARD yazıp return'e basarsanız D tuşuyla bölümleri birbirine bağlayan boruların kilitlerini açarsınız.

HEIMDALL:

İlk bölümde üç dalı olan bir ağaca rastlayacaksınız. Sağ dala bulduğunuz Runestone'u, ortadaki dala bir silver coin'i, ve sol dalına da Diamond'u koyun ve ortaya çıkan scroll'u alın. Ayrıca büyüyle hapsedilmiş adamı altın kadehdeki sıvıyla kurtarın. Adam size mükafat olarak bir pass verecektir.

Tüm bu güzel tiyolar için Haluk'a teşekkürler. Sırada Alev Sayar var. Maalesef Alev'in Cadaver ile ilgili sorununa bir cevap alamadım. Ama Alev yine de bana birçok tiyo yollamış. İşte sırada bunlar var:

HUMANS:

Bu güzel zeka oyunun bölüm kodları:

DARWIN	HOWIE
PIXIE	UNLUCK
THE KITCHEN	VILLA3BOROZ
JIMS TIES	COOKIE
SGNIMMEL	FREE SCOTLAND
BONUS	VISION
RAB C NESBITT	MIGHTY BAZ
AMERICA	ANDIE PANDY
MOOBLE	MILESTONE
BLUE MONKEY	CJ
EARLY MORNING	PARKVIEW
MALCY MALC	MINISTRY
APPLE JUICE	BOUNCING
SISTERS	RANGERS
TIRED	ANOTHER DAY
BIG RAB	HELP ME
GET LIFE	CSL
WAR WAR WAR	RED DWARF
SORT IT OUT	BORDS4LEEDS1
NICENEASY	RAVINGBURK
MAD FREDDY	PAYDAY
NO MONEY	FAST FASHION
RAINBOW	CONSOLIDATED
ISOLATION	MIAMI VICE
THE EXILES	CARLOS
THE HUMBLE ONE	J MCKINNON
BAD TASTE	SMART

EASY LIFE	GREEN CARD
YOU GOT IT	BIZZARE
BANANA MOON	A S F
CARGO	DODY
STAY HAPPY	PROMISED LAND
MARGARET M	EIGHTLANS
WINE AND DINE	TIME IS
IM OUT OF HERE	NIN
RUNNING OUT	HERES TO A
LORD OF CHAOS	NOW ITS DONE
BYE BYE BYE	

RAMBO III:

Yüksek skor tablosuna RENEGADE yazarsanız 1-2-3 tuşlarıyla istediğiniz bölümden oynayabilirsiniz.

XENON II:

Oyunu durdurun ve RUSSIAN AIR yazın.

GODS:

Password yerine SORCERY yazın. Oyun sonsuz hak olacaktır.

BRAT:

Bölüm kodları..

2-MIHEMOTO	3-SASUTOZO
4-SUMATZEE	5-NOKITAGO
6-ITSANONO	7-MOZIMATO
8-HOZITOMO	9-MOKITEMO
10-ZUMOHATO	11-CHANASTU
12-NAGAITSU	

BLACK CRYPT:

Bu FRP oyununda 2 save diski hazırlayın. Topladığınız eşyaları ve level atlatan tabletleri çoğaltmak istiyorsanız, önce çoğaltmak istediğiniz eşyayı ya da eşyaları yere bırakın ve save yapın. Sonra bunları alıp bir üst ya da bir alt kata gidin. Şimdi aynı kata geri dönün ancak yedek save diskinizi kullanarak. Bıraktığınız eşyalar orada sizi bekliyor. Bu yöntemle istediğiniz kadar level atlayabilirsiniz. Bir de, oyunda bazı eşyaları kullanmak için o eşyayı kullanabilen karaktere verin ve genel idareyi ona bırakın. Bunun için karakterin yanında bulunan kareyi yakın. Artık geçemediğiniz ya da göremediğiniz karakter kalmaz.

Ve Alev'den son olarak:

HUMANS-JURASSIC LEVELS:

İşte bazı bölüm kodları..
1-WHEELS ON FIRE
3-THE ROAD
5-DAY TRIP
7-MAKE UP
14-APRIL 1993
16-KATE
23-M LOVE BONE
33-MONKEYS
37-DEEJI
38-MAFIA
49-SULKY
55-CASTLE HOWARD
59-1976 PORT
64-KRISTI
72-SPOOKY HOUSE
77-WHAT A NIGHT
78-DOMINATION
79-BONUSPLEASE

Şimdi sırada Tunca Vanlı var, Tunca güzel bir zeka oyunu hakkında bir tiyo yollamış:

BILL'S TOMATO GAME:

Tunca'nın tiyosuna geçmeden önce sizlere bu oyun hakkında duyduğum ilginç bir olayı söyleyeyim, Bill's Tomato Game'in bölüm kodlarını 2. sayıdaki Arka Kapı'da vermiştim. Ancak daha sonra bu bölüm kodlarının hiçbirinin işlemediğini söyleyen birkaç mektup aldım. Şaşırdım, çünkü ben çalıştırmıştım. Daha sonraki günlerde yabancı bir Amiga dergisinin tiyo köşesinde, Bill's Tomato Game'den piyasaya birçok versiyon sürüldüğünü ve her versiyonun değişik password verdiğini okudum. Bu aklınızda olsun.

Tunca'nın tiyosu ise şöyle: Bu kafa yedirtici zeka oyununda artık bölüm geçmek çok daha kolay. Oyun sırasında P tuşuna basıp oyunu durdurun. Daha sonra HELP'e basın. Oyunu tekrara başlattığınızda password'lerin ekrana yazılı olduğunu görürsünüz ve stage atlarsınız.

Tunca'nın bir diğer tiyosu ise James Pond II hakkında:

JAMES POND II:

İlk odaya girer girmez hemen sola gidin ve exit yazan yerden çıkın. Böylece ilk bölümü oynamak zorunda kalmazsınız ancak puan da alamazsınız.

Bir tiyolarla dolu mektup da Korkmaz Eke'den gelmiş. Korkmaz, yayınlanmayan tiyoları en iyi tutturanlardan biri..

LETHAL WEAPON:

Bölüm kodları:

1-KUIRFR	2-BEIFCF
3-RSRKBA	4-LYLSUA

Bu kodları computer room'a girip orada yazın. Ayrıca ALT-Y-Q tuşlarına beraber basarsanız bölüm atlarsınız. ALT-Y-I sonsuz enerji sağlar.

CABAL:

Oyunu pause edin, sonra SCHLIKA yazın. Artık F1 ile bölüm atlayabilirsiniz.

TOKI:

Oyunu pause edin. Sonra KILLER yazın, artık oyununuz sonsuz hak. F1 ile F8 arası istediğiniz bölümü seçmenize yarar.

LOTUS 2:

Bölüm kodları:

2-Twilight	3-Pea Soup	4-The Skids
5-Peaches	6-Liverpool	7-Bagley
8-E Bow		

Oyunda sonsuz zaman için Turpentine yazın.

LOTUS 3:

Password bölümüne GAMESMAST yazarsanız değişik bir parkurda yarışırsınız.

NEW YEAR LEMMINGS'92:

Bu oyunun sadece 4 bölümü olduğunu biliyor muydunuz?
2-IHRTDNCCAD
3-LPTDNCADAO
4-STLHCMLEAQ

SORULAR-SORUNLAR

Bu yazımı henüz geçen ayki dergi çıkmadan yazdığım için geçen sayıdaki sorunlara bir cevap alamadım. Dergimizin piyasaya geç çıkması derdinden kurtulmak için yazarların yazılarını ellerinden geldiği kadar çabuk teslim etmesi gerekiyor. Ancak ben kendi araştırmamla geçen sayıdaki bir sorunun cevabını buldum.

- Uğur Deniz, Monkey Island II'nin 3.bölümündeki kapılardan nasıl geçeceğini bulamamıştı. Ben bu oyunu oynamadığım için anlatamayacağımdan bulduğum orijinal İngilizce çözümünden Uğur'un takıldığı yeri buldum. Tercüme edersem değerini kaybedeceğinden burada İngilizcesini yayınlıyorum:

"Walk to the right. You'll find a lots of signs there. Don't enter it yet. Walk to the right tunnel. Look at jail. Talk to Wally. Walk back to the signs. Enter the back tunnels. Look at the piece of paper you have. Push bones according to what is written on the piece of paper. You'll need to do it 4 times, each time using one of the verses. You should find a huge door. It may look complicated. But you simply need to open the door. And this let you a doggie door. Pick up the jail key. It's a trap and you'll be hanging in the air in no time."

Bu aylık da bu kadar. Artık Arka Kapı 2 sayfaya sığmıyor. Sizlerden gelen bu destekle daha çok sayfaya çıkabiliriz, sadece editörün bana bir işaretine bakar. Bakalım bu işareti verecek mi? Sevgiler..

CAN YALÇIN

PK 148 06660
K.ESAT ANKARA

Acil Servis

Merhaba sevgili Acil Servis hastaları. Bu sayıda sizlerden bol bol mektup aldım ve gerçekten sevindim. Hayır, hayır bu sefer ne dalga geçiyorum ne de size sitem ediyorum. Sorunlarınızı bana yazmanız ve bunlara çözüm aramak konusundaki çabanız gerçekten hoşuma gitti. Bilindiği gibi ülkemizde Amiga konusunda dökümanlar yok denecek kadar az. Bunun yanında ülkemizdeki Commodore yetkili satıcısı firmanın da Amiga ile ne kadar ilgilendiği de ortada. Durum böyle olunca biz Amiga dergisi elemanları elimizden geldiği kadar sizin sorunlarınıza çareler bulmaya çalışıyoruz. Tabi bunun için sizlerin de bize yazmanız gerekmekte. Bize sorununuzu yazarken de lütfen,

-Amiga modelinizi
-Kickstart versiyonunu
-Hafıza miktarını
-Kullandığınız yan birimleri

açıkça belirtiniz. Böylelikle sizlere çok daha fazla yardımcı olabiliriz.

Gelelim bu ayki vakalara;

Rad ve Diskcopy:

Nisan sayısında açıkladığınız gibi yapıp WB diskinde diskcopy ikonuna basarak Rad'a bir şeyler atmaya çalıştım fakat olmadı. Ne yapabilirim ?

Jean Alesi

Daha önce de anlattığım gibi Rad. Kullanıcıya bir çok kolaylık sağlayan bir çeşit zahiri disk. Bunun uygulanma alanları ise oldukça fazla. En basiti yeteri kadar hafızanız varsa 880k'lık bir Rad açıp herhangi bir disketi buraya kopyalamak. Bunu yaptığınız takdirde sanki bir tane daha drive'a sahipmişsiniz de onda bu disk varmışçasına bu diske erişebilirsiniz, hem de bu işlem normal bir floppy diskin en az on katı hızlı gerçekleşir. Bunu yapabilmek için WB disketinde bulunan Diskcopy programı kullanılır genelde."DiskCopy df0: to Rad:" komutunu yazdıktan sonra bilgisayar sizden Source ve Destination disketlerini takmanızı ister. Rad'a atmak istediğiniz diski drive'a taktıktan sonra <Return> tuşuna basıp kopyalama işlemini başlatabilirsiniz. Eğer Rad bir disk kopyalanabilecek kadar büyük değilse bilgisayar bunu size belirtir. Bu sorunla karşılaşırsanız yapmanız gereken Rad'ı açtığınız diskette bulunan MountList'i yükleyip, buradaki HighTrack satırına 79 yazmanız. Eğer hafızanız buna yetmezse bilgisayar yine sizi uyaracaktır. Diskin ışığı söndüğünde işlem bitmiş demektir. Artık istediğiniz gibi Rad'ın keyfini çıkarabilirsiniz.

Oyun Kırmak:

Yaklaşık iki ay önce Action Replay'in programını aldım. Amacım oyunlara girebilmekti, fakat bunu yapamadım. Acaba nasıl yapabilirim ?

Cüneyt Tuma

Bilindiği üzere Action Replay, Amiga kullanıcılarına belli kolaylıklar sağlayan bir kartuş. Bu kartuşun yaptıkları arasında programlardan resim, modül çalmak, oyunları sonsuz haklı hale getirmek, programları inceleyebilmek gibi özellikler var. Yurt dışında genelde program incelemek ve kırmak amacıyla kullanılan bu kartuş ülkemizde genel olarak oyunları train etmekte kullanılıyor. Bir müddet önce de bu kartuşun programı piyasaya çıkmıştı, sanırım siz onu kullanıyorsunuz. Fakat burada önemli olan nokta programdan çok kartuşun kendisi ve yapısı. Aslında hemen hiç bir oyun içine girmenize izin vermez, fakat kartuşun design'ı ve kullandığı özel hardware interruptlar sizin bunu yapmanıza olanak veriyor. Diğer türlü,yani kartuş olmadan bu işi yapmaya kalkıştığınızda bunu sadece Amiga'nın multitasking özelliğinden yararlanarak yapabilirsiniz. Bunu yapan programlara örnek olarak Rom Crack veya Interrupter'ı örnek verebiliirim. Bu programlar çalıştırıldıklarında aktive olmazlar. Arka planda kalıp sizin bir hareketinizi beklerler (iki tuşa birden basmak veya ateşe basıp joystick'i sağa çekmek gibi) Bu hareketi yaptığınızda ise o anda çalışan programı yarıda kesip kendi ekranlarına geçerler. Buraya kadar her şey güzel hoş, fakat sorun bundan sonra başlıyor. Bu iki programın çalışabilmesi için Amiga'nın multitasking halde olması gerekir ki bu da bir çok oyunun maksimum verimliliğe ulaşabilmek için kapattıkları bir şey. Kısacası bir program vasıtası ile piyasadaki oyunların %80'ine giremezsiniz, hatta bazı oyunlara Action Replay ile bile girilemiyor. Bunun yanında Action Replay'de pek öyle ucuz bir kartuş değil. Fakat size hem ucuz, hem de işe yarar bir çözüm önerebilirim. Şu anda piyasada dolaşan Beer Mon adında oldukça iyi bir monitör programı var. Bu program her ne kadar tek başına veya utility paketlerinin içinde satılsa da aslında bir disk içinde dökümanları ve şemaları ile satılıyor. Bu şemalarda Expansion Port'a takılabilecek basit bir kartuşun devresi var. Bildiğim kadarıyla bu oldukça basit, bir çok hobby elektronikçisinin yapabileceği bir devre. Ve bunun sayesinde birçok oyunun içine girebiliyorsunuz. Tabi bütün bunları yapabilmeniz için bu şemaları bulmanız gerekmekte. Bütün bunları yaparken gelebilecek zararlardan dolayı sorumluluk kabul etmediğimizi de açık ve seçik olarak ifade ediiim yani.

Yine Rad:

Ben Mount Rad: , Path Rad: diyerek Rad'ı açıyorum. Bilgisayarım 1MB. Acaba bütün hafızamı Rad'a ayırabilir miyim ?

Özüm Eldoğan

Bu soru biraz "Sadece çukulata yiyebilir miyim ?"'e benzedi.Tabi ki yiyebilirsiniz fakat yaşayamazsınız. Tabi ki hafızanızın tamamını Rad'a ayırabilirsiniz, fakat bunu yaptıktan sonra tek bir program bile yükleyemezsiniz. Dolayısıyla Rad işlevsiz kalır. Burda Rad'ı biraz daha açıklamam gerekecek sanırım.

Bilindiği üzere Ram Disk her zaman kendine gerektiği kadar hafızayı ayırır. Yani eğer 50K'lık bir program yüklemeye kalkarsanız 50K'lık bir yer açılır. Bu programı sildiğinizde ise yine Ram eski boyutuna yani sıfıra döner. Rad ise böyle değildir. Rad'ın boyutunu bir kez belirlersiniz ve bu boyut sabit kalır, içinde bir şey olsun, ya da olmasın. Gözünüzün önüne bir su torbasını ve su testisini getirirseniz aradaki farkı daha iyi anlayabilirsiniz. Birinin içindeki suyu boşaltınca daha az yer kaplar, diğeri ise hep aynı miktarda yer kaplar.

Kısaca Rad hep belli bir miktar hafızayı kaplar. Bunun yanında çalışan her programın da belli bir miktar hafızaya ihtiyacı vardır. Bu durumda siz tutupta 1Mb'lık bir Amiga'da 900K'lık bir Rad açarsanız

çok az programınızı çalıştırabilirsiniz. Eğer Rad'ın kolaylıklarından gerçek anlamda yararlanmak istiyorsanız 2Mb hafıza alıverin.

Dos ve Basic:

Ben Amiga'mı bir yıl kadar önce aldım. Artık oyun oynamaktan sıkıldım ve programcılıkla ilgilenmek istiyorum. Dos ve Basic öğrenmek için gerekli disketleri nasıl temin edebilirim ?

Özkan Mandıralı

Herşeyden önce Dos pek öyle öğrenilecek bir şey değil. Aslında oynayacağınız oyunun ismini CLI'a yazarken bile Dos'u kullanıyorsunuz. Yani anlatmak istediğim Dos'u sadece ve sadece bir şey yapmanız gerektiğinde öğrenebileceğiniz. Mesela ben Amiga'yı aldığım hafta elime geçirdiğim bir editör programı ile oturup elimdeki disklerin startup-sequence'lerini teker teker gözden geçirmiştim. Amacım kendi zevkime uygun utilitiyleri topladığım bir disket oluşturmaktı. Ve bunu yaparken yavaş yavaş Dos'u öğrenmeye başladım. İlk yaptıklarım oldukça basit şeylerdi, Echo komutu ile adımı yazdırmak vs gibi. Fakat zamanla komutları daha iyi anlamaya ve kullanmaya başladım. İnan bana Dos'u doğru düzgün bilen birinin Amiga'da altından kalkamayacağı çok az sorun var.

Gelelim Basic'e. Kickstart 2.0'a kadar Commodore Extras diskinde Basic programına yer veriyordu,fakat 500+ çıktıktan sonra bunu durdurdular. Zira hem Amiga Basic güncelliğini kaybetmiş, geri kalmış bir dildi, hem de Extras disketinde yer kalmamıştı. Sana tavsiyem bir yerlerden Amos Pro bulman. Bu program oldukça güzel ve en önemli yanı kullanıcıya bir çok kolaylıklar sağlıyor (online help) gibi. Sanırım bu senin işini görür.

CAD ve Amiga:

Ben bilgisayarımda Cad kullanmak istiyorum, fakat bu programların açıklamalarını bulamadığımdan dolayı bir ilerleme kaydedemiyorum.

Özgür Yavuz

Dökümansızlık yıllardır bütün Türkiye bilgisayar piyasasının temel sorunu. Ülkemizde kopyaya o kadar rağbet var ki programların orjinalleri gelmediğinden dökümanları da gelmiyor. PC piyasası yine Amiga'ya göre bir miktar rahat zira onların arasında orijinal kullanan kişiler var fakat Amiga konusunda ülkemize nerdeyse hiç orijinal program gelmiyor. Fakat Amiga CAD nispeten biraz daha çok kişinin ilgilendiği bir konu olduğundan bu konuda bir kaynak veya kullanım kılavuzu bulmanız nispeten daha kolay. Fakat maalesef bu konuda size bir adres veya telefon numarası veremiyorum, zira bu tür kitaplar bilgisayar piyasasında elden ele geçerek ve fotokopiyle çoğalıyorlar. Söyleyebileceğim tek şey İstanbul'da gerçekten ararsanız bu tür kitapları bulabileceğiniz.

X-Copy:

X-Copy'deki kırmızı V işareti ne işe yarıyor ?

Ayhan Önal

Kırmızı V, ünlü TV dizisi Visitors'ın logosu olmasına rağmen genelde kopya programlarında Verify yerine kullanılır. Normalde trackdisk bir diskete data yazarken sadece kabaca bir kontrol yapar. Bu yüzden kopyalama yaptığını disketlerde yazım hatası olabilir ve siz bunun farkına varamayabilirsiniz. Bunu engellemek için Verify seçeneği konulmuştur. Verify'ın yaptığı iş diskete bilgiyi yazar yazmaz tekrar kontrol etmektir. Bu sayede yaptığınız kopyanın düzgün olarak çalışıp çalışmayacağını kontrol edebilirsiniz. Tabi Verify seçeneği kopya işlemini bir miktar daha uzatır, fakat bence eve gidip "Allah kahretsin şimdi kim dergiye gidip bunu yeniden çeker" demektense kısacık bu süreyi feda etmek daha iyi.

Amiga - Pc:

Acaba Amiga'daki programları PC'ye çeviren bir program var mı ?

Cem Ersözlü

Bildiğim kadarıyla PC için bir tane Amiga Emulator var. Bu program sayesinde Amiga'da çalışan programları PC'de çalıştırmak mümkün. Fakat her software emulatorda olduğu gibi pek sağlıklı bir sonuç alınamamakta. Zaten bir çok programların uyumsuzluğu ve çalışmamasınınyanısıra ciddi hız problemleri de var. Mesela 33Mhz 486-Dx'te Amiga 500 performansı yakalanamıyor.

Hunk:

Power Packer'da bir dosyayı crunch etmek isteyince Hunk'lardan falan bahsediyor. Hunk ne demektir ? Ne işe yarar ?

Yiğit Güçtaş ve Alper Ayar

Hunk basit olarak dosya bölümlerine verilen isimdir. Normalde reloc bir file çeşitli bölümlere ayrılır ve hafızaya böyle yerleşir. Amiga'daki çalışabilen (reloc) dosyaların temel taşı olan hunk olayının bundan daha ayrıntılı açıklanması sadece programcıları ilgilendirip çok fazla detaya girmeyi gerektirdiğinden bunu ileri bir sayıda açıklamayı uygun görüyoruz.

Key 880:

Key 880 CheckSum ve Not A Dos Disk hataları veren disketleri dos disketine ve normal dos disketlerini bu türe nasıl çevirebilirim ?

Aydın Kağan Gürdere

Daha önceden Bootblock yazı dizimde de belirttiğim gibi bazı oyun firmaları disketten maksimum düzeyde faydalanabilmek amacı ile dos'u değil de kendi yazdıkları sistemleri kullanmaktalar. Bu yazılan disk rutinleri de dos'a bağımlı olmadıklarından dolayı dos'un normalde kullandığı alanları bozabilmekte. Dolayısıyla bu da Key 880 ve diğer CheckSum hatalarına yol açmakta. Böyle bir disketi dos disketine çevirmek ancak crackerların harcı olan bir olay olduğundan bundan hiç bahsetmeyeceğim. Fakat piyasada dos disketlerini TrackDisk hale getiren programlar dolaşmakta. Şahsen bunların verimi hakkında pek bir bilgim yok ama benim tavsiyem dos'tan şaşmamanız. Fakat illa da trackdisk diyorsanız Track Dos isimli programı bir deneyin. İyi olduğunu duymuştum.

Amiga ve Diller:

Amiga'da kullanılan diller hakkında bilgi verebilir misiniz ?

Oğuzhan Seçir

Bildiğim kadarıyla Amiga'da bilgisayar dünyasında kullanılan hemen her dili çalışabilme ihtimaliniz var. Ne kadar yazık ki hemen her dil için compiler olan bu makinada hard disk almadan çalışabileceğiniz dil sayısı oldukça az. Şu anda bilgisayar dünyasının tartışmasız en iyi dili olan C için Amiga'da iki popüler compiler var. Bunlardan biri SAS C 6.0, diğeri ise Aztec 5.2. Ne yazık ki, ikisi de hard disk olmadan yeterince verimli kullanılamıyor. Bir sonraki dil olan Pascal'a gelirsek nispeten daha şanslı olduğumuzu görürüz. Zira Kick-Pascal 2.0 -editörünü saymazsak- gerçekten oldukça iyi bir compiler. Standart Basic'ten farklı olmasına rağmen, Amos, Amiga'nın en çok tutulan yüksek seviyeli dillerinden biri.

Siz sevgili okurlarımıza bu kadar bol mektup gönderdiğiniz için tekrar teşekkür ederek veda ediyorum. Şairin dediği gibi "Bağırmayan yazara mektup yok".

Bir sonraki yazıda görüşmek üzere hoşçakalın.

KIVILCIM HİNDİSTAN



A530 TURBO

120 MB HD İLE 900 $
170 MB HD İLE 975 $
240 MB HD İLE 1100 $

BEKLEMEYİ BIRAKIN

A1230 TURBO
565 $

A1208FPU+ SCSI+RAM
450 $

A500 HD8+
120 MB HD İLE 650 $
170 MB HD İLE 725 $
240 MB HD İLE 850 $

ALFAPOWER
42 MB HD İLE 420 $
85 MB HD İLE 500 $
120 MB HD İLE 550 $

A1200 İÇİN

60 MB HD 425 $

120 MB, 160 MB ve 240 MB için
FİYAT SORUNUZ



STEREO SOUND SAMPLER
150 $

AYRICA SHOP'DA

DİSKET KUTULARI,
TOZ ÖRTÜLERİ,
JOYSTİCKLER,
MOUSE PAD'LER,
EKRAN FİLTRELERİ,
DİSKETLER,
PRİNTER ALTLIKLARI

TÜRKİYENİN EN ÇOK SATAN YERLİ OYUNLARI
HANÇER, EXPLOSION VE THUNDER'DAN SONRA
UMUT TARLALARI BİZDE SADECE 60.000 TL

TÜRKİYE COĞRAFYASI ALDINIZ MI?

DİKKAT

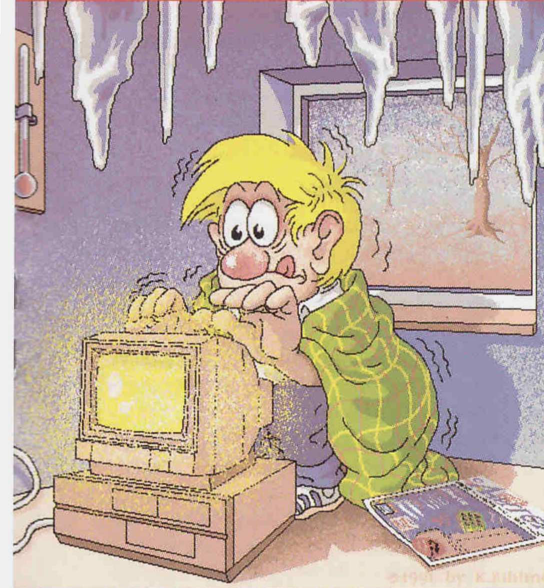
TÜM ÜRÜNLERİMİZ STOKTA MEVCUT OLUP
HEMEN TEST EDİLEREK TESLİM EDİLİR
TAMAMI ÜRETİCİ FİRMALAR TARAFINDAN
GARANTİLİDİR.



HE
KÖ
Bİ
O S
AMI
SOR
YET
M E
HİÇ
S İ
HA
ŞİM
İ L E
D O
H A
B U
K A

R KIŞ ODUN
MÜR DERDİ
T M İ Y O R

ĞUKTA BİR DE
AMIZDA ÇIKAN
NLAR, HAFIZANIZ
İYOR VEYA GURU
S A J L A R I
İ HİÇ ÇEKİLMİYOR



Z K I Ş A
IRMISINIZ?

İ ÖZEL FİYATLAR
A M İ G A N I Z I
ATARAK KIŞA
Z I R L A Y I N
SON FIRSATI
Ç I R M A Y I N

Supra

SUPRA TURBO 28

350 DM'A 28.90 MHz.'e YÜKSELEREK
A500,A500+,A2000'İN
HIZINIZI 4'e KATLAYIN

A1230+ TURBO
4 MB RAM İLE

68030 - 40 MHz ACCELERATOR KART
68882 FPU VE 32 MB RAM OPSİYONU

950 $

S A D E C E İ L K 2 0 K İ Ş İ İ Ç İ N

AMIGA 600 İÇİN
1 MB RAM KART
SADECE BİZDE

A500 İÇİN 512 K, 2, 4, 6 MB
ve PLUS İÇİN 1 MB
RAM KARTLAR

VISA, MasterCard ve
EUROCARD ile alışveriş imkanı

TRON

HOME COMPUTER HARDWARE SHOP
Bir AKAR Co. kuruluşudur.

BANKALAR,ŞAIR ZİYA PAŞA CAD NO:28
AKAR HAN 80020 KARAKÖY-İSTANBUL
TEL: 243 4314 - 251 0998 - 249 8400/01
FAX: 252 5681

AMIGA DOS'u ANLAMAK 2

Biliyorum ilk bölüm oldukça sıkıcıydı fakat merak etmeyin dizimiz gittikçe daha zevkli hale gelecek. Bu bölümden itibaren birşeyler yapmaya başlayabilirsiniz (hatta başlamalısınız).

DOSYALAR (Files):

Dosyalar, bilgisayarlardaki basit depolama üniteleridir. İster data, ister program olsun, dosyalar temelde ismi ve yeri belli olan bilgi bloklarıdır. Biliyorum bu fazla karışık bir tanımlama oldu ama sizin de bildiğiniz gibi basit şeyleri tanımlamak daha zordur. Kısacası bilgisayardaki herşey dosyalar halinde saklanır. Diğer kavramlar (Diskler, directory'ler, alt-directory'ler..), dosyaları saklamak ve düzenlemek için kullanılırlar.

DIRECTORY YAPISI:

AmigaDOS'da dosya, alt-directory, directory ilişkisi tıpkı bir ağacın hiyerarşik yapısına benzer. Bu ağaçta directory'ler dalları, alt-directory'ler ise bu dalların üstündeki daha küçük dalları gösterirler. Bu dalların üstünde ise dosyalar (yapraklar) bulunurlar.

PATH'LER:

Bir dosyayı AmigaDOS'a gösterebilmek için, onun yerini tam olarak belirtmeniz gerekir. Yani ağaç üstünde takip edeceği yolu dal dal belirtmelisiniz. Örneğin:

DF0:7/Yazılar/RunMe!

Şimdi bu satırı parçalara ayırıp inceleyelim. İlk olarak "DF0" gözümüze çarpıyor. Bu bir device'dır. Burada sisteme ilk önce dosyanın hangi ağaçta olduğunu söylüyoruz. Sistem o ağacı (df0'daki disketi) bulunca "7" isimli dala (directory) hemen ardından da bu dalın üstündeki "Yazılar" adlı dala (alt-directory) girecektir. Ve.. (Phew!) sonunda orada "RunMe!" isimli dosyamızı bulacaktır. İzlediğimiz bu yola *path* (patika) adı verilir.

Yeri gelmişken önemli bir noktaya değinmek istiyorum; AmigaDOS'a path verirken directory'lerden sonra "/", volume ve device isimlerinden sonra ise ":" kullanılır.

AKTİF DIRECTORY:

Herhangi bir shell üzerinde daima bir aktif directory (current directory) vardır. Aktif directory o anki shell işlemlerinin yapıldığı directory'dir. Yani işlem yaparken path vermezseniz, bütün işlemler o anki aktif directory'de yapılır. Diyelim o anki aktif directory; "df0:7/yazılar". AmigaDOS'un "RunMe!" isimli dosyaya ulaşabilmesi için yukarıdaki gibi dalları tarif etmemize gerek yok, çünkü zaten orada. Sadece "RunMe!" girdiğimiz taktirde bile AmigaDOS onu bulacaktır.

Çalıştığınız shell'in aktif directory'sini "CD" komutuyla değiştirebilirsiniz. Shell'e;

CD Digital:Audio

satırını girerseniz aktif directory, "Digital" isimli volume'daki "Audio" directory'si olacaktır.

Not: Her shell'in kendine ait farklı aktif directory'si olabilir.

SEARCH PATH (arama Path'i):

AmigaDOS'un çalıştırılacak programları bulabilmek için izlediği yoldur. Search Path'in ilk sırasında aktif directory yer alır. Yani bir programı ararken ilk önce aktif directory'ye bakar. Search path'de daima yer alan başka bir directory'de "C:" directory'sidir. Search Path'deki diğer directory-ler "PATH" komutuyla eklenebilirler. Search Path'in doğru kullanımı sizi gereksiz yazma işlemlerinden kurtarır.

PROGRAMLAR VE KOMUTLAR:

Shell'e bir dosyanın adını girdiğiniz anda AmigaDOS o dosyayı yükleyip çalıştırmaya çalışacaktır. Çalışabilir dosyalara program adını veriyoruz. Aslında tüm AmigaDOS komutları da (Cd, Path, Dir..) birer programdır.

Programların bir çoğunu çalıştırırken parametre (argument) kullanmanız gerekir. Örneğin:

Ed s:startup-sequence

Bu satırda "Ed" program adı, "s:startup-sequence" ise parametredir. Program çalışacak ve "s:" directory'sindeki "startup-sequence" isimli dosya Ed'e yüklenecektir.

PROGRAM OLMAYAN DOSYALAR:

Program olmayan yani çalıştırılamayan dosyalara **data** dosyaları adını veriyoruz. Data dosyaları diğer programlar tarafından işlenirler. Shell'e doğrudan bir data dosyasının ismini girerseniz, "Unable to load <DosyaAdı>: file is not executable" mesajını alırsınız. Kısaca sistem size nazikçe bu dosyanın çalıştırılabilir bir dosya olmadığını belirtir.

SCRIPT'LER:

Scriptler özel data dosyalarıdır. Genelde bir text editörüyle (Ed, Ced, TxED..) hazırlanırlar. Özel komut satırlarından oluşurlar. İşlendikleri zaman içerdikleri komutları sırayla işlerler.

AmigaDOS scriptleri, AmigaDOS komutlarından oluşan ve AmigaDOS altında çalışan scriptlerdir. Bu scriptleri "Execute" komutuyla çalıştırabilirsiniz. Örnek:

Execute s:Script

AmigaDOS scriptleri dışındaki scriptler programlara özeldir ve ancak o programın altında çalışabilirler.

STARTUP-SEQUENCE:

Amiga'nın belkide en önemli scriptleridir. "S:" directory'sinde bulunurlar ve sistem açılırken otomatik olarak işlenirler. Startup-Sequence'e gireceğiniz komutlar, makinayı resetleyip disketi taktığınızda (Bundan sonra "boot etmek" deyimini kullanacağım) otomatik olarak işlenmeye başlayacaktır.

HAFIZA KULLANIMI:

Eğer hard diskiniz yoksa veya floppy disklerle sık sık uğraşmak zorundaysanız, AddBuffers komutu hayatınızı kurtarabilir. Bu komut drive'lar için ara bellek (buffer) ayırmanızı sağlar. Bir drive'a (disk sürücü) ne kadar çok ara bellek ayırırsanız işlemler o kadar hızlanır. Normalde sistemin her drive'a ayırdığı ara bellek miktarı 5'dir. Her bir ara bellek hafızadan 512 byte (1/2 KB) götürür, ki 25 kadar ara bellek işlerinizi oldukça rahatlatacaktır. Bu size 25x512=12800 Byte, yani yaklaşık 12Kb'a patlayacaktır. Bence gayet makul bir karşılık. Örneğin Workbench 2.04'deki standart Startup-sequence'de df0'a 15 ara bellek ayrılmıştır.

Önemli Not: Aklıma gelmişken bir iki küçük hatırlatma yapmak istiyorum. Çalışma disketi olarak Workbench disketinizin kopyasını kullanabilirsiniz. Fakat mutlaka KOPYASINI kullanın. Orjinal Workbench disketinizi mutlaka saklayın ve diskete HİÇBİR ŞEY YAZMAYIN! Çalışma disketinizi bozmaktan korkmayın. Buradan öğrendiğiniz şeyleri hemen uygulamaya başlayın. Startup-sequence ile uğraşmak için shell'den "Ed s:startup-sequence" girin.

Şimdilik sizi daha fazla sıkmayacağım. Karşılaştığınız her türlü sorunu bana yazın. Çok sık karşılaşılan sorunlara ise Acil Servis'te yer vereceğiz.

Görüşmek üzere.

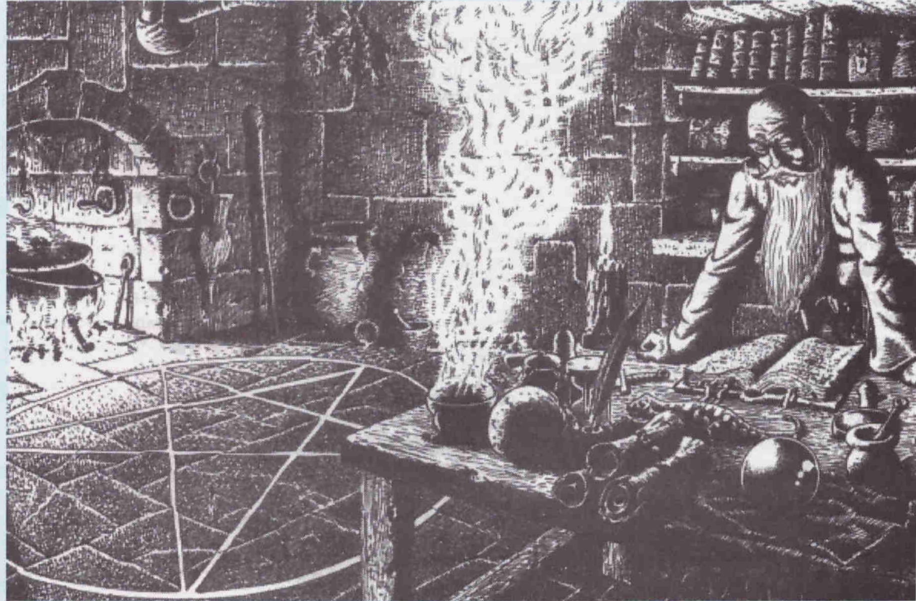
Volkan Uçmak

FRP

FANTASY ROLE PLAYING

Merhaba, temmuz sayısının biraz(!) geç çıkmasıyla benim planlarım da bir ay ertelenmiş oldu. Büyülere bu ay ne yazık ki son veriyorum, çünkü bunlar anlat anlat bitmeyecek ve benim de daha önemli şeyler için yere ihtiyacım var. Gelecek ay ise 2-3 ay önce sözünü verdiğim zırh ve silahlar resimleriye açıklanmaya başlanıyor. Gelen mektuplar sayesinde köşem üç sayfa oldu, daha çok mektup gelirse sayfa sayısı da sanırım artar, bir 5-6 sayfa da hiç fena gitmez hani. Çıktığından beri kafaları meşgul eden Eye of the Beholder 2 artık sorun olmaktan çıkıyor, çünkü zor bölümlerin haritalarını vermeye başlıyorum. Eğer zorlandığınız başka bölümler de olursa hiç çekinmeden bana söyleyebilirsiniz. Artık bana SSI oyunları hakkında soru sormanıza gerek kalmadı. Çünkü Beholder 2'den sonra tüm SSI oyunlarının tam çözümlerini haritalarıyla birlikte vermeye başlayacağım. Şimdi size yeni çıkan bazı oyunlardan haberdar edeyim. Yazının bundan sonrası telgraf gibi ama maksat yer kazanmak. Sierra / Dynamix'ten Graue Wolf(Tahmini olarak bir Simulasyon). Microsoft'tan Space Simulator ve realistik simulasyon sevenler için Flight Simulator 5. Lucasarts'tan Maniac Mansion 2-The Day of the Tentacle (AGA). Psygnosis'ten Last Action Hero ve Cliffhanger filmlerinin oyunları, bizim köşeyi ilgilendiren oyunlar olmayacakları kesin. Baba firma Origin'den Shadowcaster. ID Software'in 3D polygon fill ve objeler üzerine bitmap texturelar kullanılmış. Yani kısaca 3D bir Role-Playing oyunu. Oyunlarından sadece Space Quest serisini sevdiğim Sierra'dan Quest for Glory IV:Shadow of Darkness. Bu oyun eskileri gibi 7-8 disket ve inanılmaz yavaş olacağına eminim. Tabi bu sözlerim A1200 ve Harddisk sahiplerinin dışındakilere. SSI ve Event Horizon (PC'de scanner ve digitizer'larla uğraşan bir firma) beraberce Dungeon Track adlı bir oyun üzerinde çalışıyorlar. Psygnosis'ten başka bir oyun da Hired Guns, bir bilgisayar ile 1-4 oyunculuk bir Role-Playing oyunu. Konu ise esirler kaçırılıyor kurtarmaya çalışıyorsunuz falan geyiği. SSI'dan son çıkmakta olan Clash of Steel inşallah Second Front veya Western Front kadar iyi olur. Hepinizin bildiği Warlords oyununun enhanced versiyonundan sonra şimdide ikincisi çıktı. Oldukça zorlaşıp karmaşıklaştığından bahsediliyor. Rail Road Tychoon sevenlere müjde oyunun Deluxe versiyonu çıktı. Daha iyi grafikler, gelişmiş senaryo ve daha çok tren. Microprose'dan Master of Orion uzayda ticaret, savaş ve 10 uzaylı yabancı ırkı barındıran bir oyun. SSI Dungeons & Dragons için Stronghold adlı oyunu çıkardı. İmparatorluk kurup genişletiyorsunuz etken olarakda nüfus, vergiler, moral, mevsim etkileri vs... Daha çok Populus tarzı bir oyun olduğu söyleniyor. SSI için değişik bir oyun gibi duruyor. Eye of the Beholder serilerini programlayan Westwood ekibi benzer tarzda bir FRP oyunu yaptılar, ismi Lands of Lore. Oyun gerçekten çok güzel grafik ve seslerle süslenmiş ve AD&D kurallarıyla oynanmıyor. Hazır bir karakteri seçip kötü bir büyücüye karşı savaşıyorsunuz. A1200'cüler beklemeye başlasın(hehe). Şimdi biraz gelen mektuplarla ilgilenelim. Yurdaer, ilk sorunun cevabı ne yazık ki evet. Role-Playing oyunları için mutlaka kitabını satın alman gerek. Aşağıda vereceğim adrese kısa bir mektup yaz ve 1993 Kataloğunu iste (Ücretsizdir). Bence bu köşeyi okuyan herkez birer tane istesin. Siz hemen isteyin ben sizlere oradan neler satın almanız gerektiğini söyleceğim. Katalog 1-2 ay içerisinde gelir. Görkemciğim KGB ile ilgili sorunu Ercüment(dergi yazarı) maktulün kızkardeşinden aldığın mikrokaseti iyi dinlememenden kaynaklanabileceğini söyledi.(Ben oyunu oynamadım da..) Bu arada yolladığın cheat'i de yayınlıyorum. Dark Queen of Krynn'da bir Knight yaratın ve constution'ını 14 veya altına indirin. Sonra HP'yi 0 indirin ve bir birim daha indirdiğinizde 255 HP'lik bir Knight'ınız olur. SSI sorunların için bekle, çünkü parça parça cevap vermek istemiyorum. Evet Hayrullahcığım sen de kataloğu dışarıdan iste. Bu arada sormuşsun yaşım 18, new-age ve klasik müzik dinlerim. Sayfa sayısı konusunda istediğin oldu sayılır; 4 sayfa olamasak da 3 sayfa olduk, sen şimdi 6 sayfa için acındırma mektupları yazmaya başla. FRP kulübü konusu ise, hmmm... organize edilemez gibi değil, bir düşüneyim. Yanlız sadece bilgisayarla sınırlı olmayan bir kulüp olmalı (hatta hiç bilgisayar olmamalı). Benim eskiden beri hep hayalim PBM(Play by Mail) oynatmaktı. PBM'da insanlar posta yoluyla strateji, Role-Playing veya daha basit oyunlar oynuyorlar. Enteresan di mi? Bu da planlarımdan biri. Kulüp ve PBM konusundaki fikirlerinizi bana en kısa sürede yollayın. Ahmet dediklerinde haklısın köşe biraz amacından kaydı ama eski haline dönecek. Diğer soruna gelince bende bir A500 ve de bir 486DX33 board'lu PC var. Amiga mı daha iyi yoksa PC mi daha iyi soruna gelince(bu soru artık en geyik soru oldu) , Amiga şu anda, çıkacak Role-Playing, adventure, strateji ve simulasyon tipi oyunlarda PC'nin eline bakıyor. Bu tip oyunlar ilk önce PC'ye çıkıyor ve Amiga'ya çevrilmiş halleri ise genelde kötü oluyor. Mesela ben burada Amiga için çıkacak haberi verilen oyunların büyük bir kısmını daha önce PC'de oynamış oluyorum. Ama şimdi yeni çıkan AGA grafik çipli makinalara oyunlar PC ile aynı anda çıkacak (inşallah).

Cemil bu ay hiç yerim yok Ultima4 haritası ve elimde olan bilgileri yayınlamaya çalışırım. Neuromancer'in kodları da bende var, yerim olunca hemen veririm. Şimdi Beholder 2'ye geçelim.



PC OYUN VE PROGRAM ARŞİVİ

ARS Elektronik ______________ **337 35 97**

Pavlonya Sk. Kanberoğlu İşhanı No:2/9 KADIKÖY-İSTANBUL

ARS ELEKTRONİK

AMIGA & COMMODORE 64

•İş •Eğitim •Utility •Grafik •Müzik •Animasyon •Mimari Çizim •Kelime İşlem •Masaüstü Yayıncılık ve Oyun Programları tüm versiyonları ile ayrıca,
600 dPi Laser Printer Çıkışı ve Scanner Uygulamaları ile daima hizmetinizdeyiz.  **☎ : 337 35 97**

Pavlonya Sk. Kanberoğlu İşhanı No: 2/4-6-9 KADIKÖY-İSTANBUL

BELLEK BİLGİSAYAR

★ ULTRA PC - STAR, OKI, CITIZEN YAZICILAR
★ AMIGA, COMMODORE 64 ve TÜM YAN ÜRÜNLERİ
★ En yeni oyunlar, Joystick, Mause Türleri
★ Her türlü sarf malzemeleri ve aksesuarlar

✔ Amiga-Dost Klübü üyesi olun her ay 40 adet oyun çektirme hakkınız olsun.
✔ PC-Dost Klübü üyesi olun her ay 2 disket dolusu oyun ve utility programlarını BEDAVA gönderelim.
✔ Bir defada 3 Amiga oyun çektirin 1 oyun BEDAVA verelim.
✔ Bir defada 5 adet Commodere 64 oyunu alın. 20 oyunluk paket BEDAVA verelim.

Diğer fırsatlarımızı öğrenmek için lütfen arayın.
Bu ilanla gelen herkese 2 Amiga oyunu verilecektir.

Bağdat Cad. 155/31 MALTEPE - İSTANBUL **Tel : 370 68 28-352 43 90**

BUKET BİLGİSAYAR

OYUN SALONU

- OYUN ÇEKİMİ
- AMIGA VE COMMODORE 64 ALIŞ SATIŞ VE TAMİRİ
- TEYP VE JOYSTICK TAMİRİ VE TÜM YAN ÜRÜNLER
- KULLANILMIŞ BİLGİSAYAR ALIŞ VE SATIŞI
- AMIGA'NIZI ALIP PC VERİYORUZ

ARAYIN GÖRÜŞELİM.

Osmanağa Camii yanı Pavlonya Sok. No:5
Kadıköy / İSTANBUL
Tel: 347 69 97 - 347 05 13

HOBBY CENTER

- AMIGA oyun çekimi.
- AMIGA Commodore Driver, Monitör, alış satış ve tamiri.
- Commodore 64 Teyp kafa ayar ledi.
- Joystick, Ekran Filtre, Disket Kutusu, Mouse Pad, Disket Çeşitleri, 512K Rram Kartları
- Renkli amatör fotoğraf işleriniz itina ile yapılır.

Türkiyenin her yerine, siparişleriniz APS ödemeli olarak yollanır.

YENİYOL TANZİMAT SOKAK NO. 23A DENİZ APT.
GÖZTEPE / İSTANBUL TELEFON: 360 69 46

AY-SA COMPUTER

Amiga & C-64 & PC için

★ Çok geniş iş, müzik, animasyon, grafik ve oyun programları arşivi.
★ Disket, Joystick, kafa temizleme... vb. her türlü yan ürün ve donanım.
★ Şehir dışına kargo veya APS ile sipariş gönderilir.

Bağdat Cad. Talay Psj. No. 171/89
Küçükyalı-İSTANBUL
Telefon: 388 90 06

ŞİŞLİ AMIGA CENTER

AMIGA & COMMODORE-64
EN UCUZ OYUN ÇEKİM MERKEZİ
HAFTADA 7 GÜN 09:00-23:00 ARASI AÇIK

ÇOK DAHA UCUZA ALMAK VARKEN NİYE PAHALISI
OYUN ÇEKİM FİYATI -.000 TL
DİĞER BİLGİSAYARCILARDAKİ 1 OYUN ÇEKİM FİYATINA,
ŞİŞLİ AMIGA'DA 5 VEYA 8 OYUN ALABİLİRSİNİZ...
TELEFON EDİP, OYUN ÇEKİM FİYATLARINI ÖĞRENDİĞİNİZ TAKDİRDE, BUGÜNE KADAR NE KADAR PAHALI OYUN ÇEKTİRDİĞİNİZİ DÜŞÜNÜP, HESABINIZI BUNDAN SONRA DAHA DİKKATLİ YAPACAKSINIZ.
İSTANBUL DIŞINA KARGO VEYA APS İLE 24 SAATTE SİPARİŞ GÖNDERİMİ, BİLGİSAYAR ALIŞI, AYRICA SATIŞ VE TAMİRDE EN UYGUN FİYAT, EN YENİ, DERGİDE ÇIKMIŞ VE ÇIKACAK OYUNLAR, ZENGİN OYUN VE PROGRAM ARŞİVİ

TELEFON : 231 75 47 (Adnan BİRİM)
ADRES : KEVSER SOK. FEZA APT. NO. 26/3 (ALT KAT) NİŞANTAŞI-ŞİŞLİ/İSTANBUL
TARİFİ : RUMELİ CAD.'DEN GELİŞTE, "GOLDEN ÇİKOLATA" YANINDAKİ BAYTAR AHMET SOK. BİTİMİNDEN SOLA
VALİKONAĞI'NDAN GELİŞTE, "EKMEK FIRINI" YANINDAKİ MADALYON SOK. BİTİMİNDEN SAĞA
OSMANBEY'DEN GELİŞTE, BIGBURGER'İN BULUNDUĞU SOKAKTAN SOSKO ÖNÜNDEN GEÇEREK
ŞİŞLİ'DEN GELİŞTE, BİRKAN YETKİN LİSESİ YANINDAN NİŞANTAŞI YÖNÜNE DOĞRU 50 METRE MESAFEDEDİR.

COMMANDER COMPUTER

COMMODORE 64, AMIGA, IBM

Bilgisayarları için binlerce program ve her türlü ve bol çeşit yan malzemeler...

BU İLANI GETİREN HERKESE %20 İNDİRİM

Atatürk Caddesi THK Pasajı No: 21 ADANA
TELEFON/FAX: 53 20 54

GÜMRAH BİLGİSAYAR MERKEZİ

COMMODORE 64 - AMIGA - PC

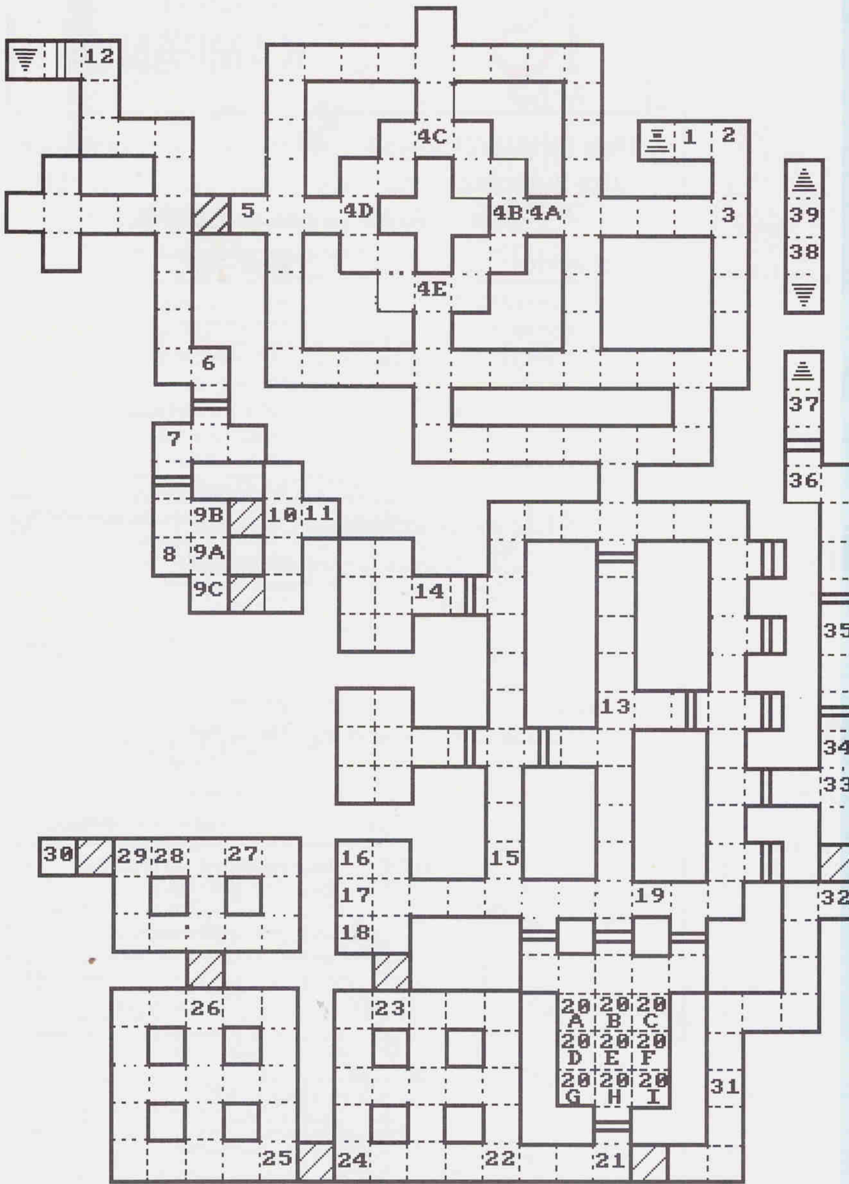
Oyun, Muhasebe, Utility, Grafik ve Müzik Programları
Ram Kartlar, Joystick, Disket ve Tüm Yan Ürünler
Harddisk, Printer
ALIŞ - SATIŞ - TAMİRİ
Bir defada 5 oyun çektirin 2 oyun bedava verelim.
Bu ilanla gelen herkese 5 oyun çekimi bedava ve bilgisayar ürünlerinde % 10 indirim
Amiga'nızı alıp PC veriyoruz.
TEL: 352 15 60
Tamirhane Durağı Çınar Cad. No:10/B CEVİZLİ / KARTAL

MASTER ELEKTRONİK & BİLGİSAYAR

AMIGA & PC için,

★ Çok geniş ve en yeni iş, müzik, animasyon, grafik, oyun programları...
★ AMIGA ve PC satışında ŞOK FİYATLAR...
★ Her türlü bilgisayar ve aksesuarları satışında, hem kaliteyi hem de ucuzluğu bulmak istiyorsanız, kesinlikle bize gelin...
★ AMIGA ve PC için tamir ve bakım servisi ile hizmetinizdeyiz...
★ POSTA ÖDEMELİ OYUN ve AKSESUAR GÖNDERİLİR...

ADRES: Çuhadarağa Sok. Gallerium İş Merkezi
No: 33/45 Kat: 1 KADIKÖY / İSTANBUL
Tel: 345 94 62 Fax: 345 63 35



Catacomb Level 3

Catacomb Level 3:

Margoyle ve gelantinous cube'lar bu level'da.

1: Merdivenler Catacomb Level 2'ye iner.

2: Doğu duvarında yazı var.

3: Buraya basınca kuzeyde bir kapı kapanıyor ve geri dönemiyorsunuz.(hehe)

4A-4E: 4A'daki düğmeye basarsanız iyi olur. Yoksa 4B-4E alanlarından her birine gelişinizde 90 derece saat yönüne dönersiniz.

5: Batı duvarı bir ilüzyon.

6: Bir adet gelantinous cube var. Onun dışında Potion of Healing, Spider-Key ve Skull var. Doğu duvarındaki düğme güney kapısını açıyor.

7: Buraya basınca güney kapısı açılıyor. Yere birşey bırakın.

8: Staff+1 ve bir tane Skull yerde duruyor.

9A-9C: 9A'da Long Sword -2, Shield+1 ve Bracers of Protection +5 var. Eğer bunlardan birini alacak olursanız 9B ve 9C'deki duvaralar kaybolur ve 10 numaralı alandan margoyleler saldırır. Ayrıca girdiğiniz kapı da kapanır.

10: 9A'dan birşey alınırsa buradaki 5 margoyle saldırır.

11: Doğu duvarındaki düğme 9A'dan birşey alındığı zaman kapanan kapıyı açar.

12: Buradaki kilidi açmak için Spider Key lazım. Kapıyı açınca çıkan merdivenler Catacomb Level 4'e iner.

13: Bir Remove Curse scroll'u (mage) yerde duruyor.

14: Bu odayı 2 margoyle koruyor.

15: Batı duvarındaki kilide bir Spider Key lazım.

16: Robe+1, Haste scroll'u(mage) ve Amulet yerde duruyor.

17: Batı duvarında bir Portal var. Çalıştırmak için bir Stone Dagger ve bir Stone Gem'e ihtiyacınız var. Buranın vardığı yer Temple Level 2.

18: 3 Iron Ration ve Spider Key yerde duruyor.

19: Batı duvarındaki kilit için Spider Key lazım.

20A-20I: 20A, 20C, 20G ve 20I daki alanlara birer eşya bırakın. En son olarak 20E'ye gidin. Kapı açılıyor ama açık tutmak için 20E'ye de birşey bırakın.

21: Batı duvarında gizli bir düğme var,basınca gizli bir yol açılır.

22: 6 margoyle sizi bekliyor.

23: Kuzey duvarındaki düğmeye basınca gizli bir yol açılır.

24: Batı duvarı illuzyon.

25: 5 margoyle sizi bekliyor.

26: Kuzey duvarı illuzyon.

27: Kuzey duvarından 2 Arrow+1, Darkmoon Key, Sphere of Fire, Potion of Healing ve Potion of Extra Healing. Buradaki Sphere of Fire bir kullanımlıktır.

28: Kuzey duvarından Spider Key, Sphere of Fire ve Stone Gem'i alabilirsiniz. Yerde de bir Axe duruyor.

29: Batı duvarındaki bir düğme gizli odayı açar.

30: Burada Long bow, 8 Arrows+2 ve Cloak of Protection+3 bulabilirsiniz.

31: Bir margoyle var.

32: Kuzey duvarındaki düğme gizli bir geçit açar.

33: Burayı 3 margoyle koruyor, içlerinden biri ölünce bir tane Grey-Key bırakıyor.

34: Kuzeydeki kapıyı açmak için batı duvarındaki kilide bir Darkmoon Key sokun.

35: Kuzeydeki kapıyı açmak için batı duvarındaki kilide bir Darkmoon Key sokun.

36: Kuzeydeki kapıyı açmak için batı tarafındaki kilide bir Spider Key sokun.

37: Doğu duvarında Darkmoon Key ve "South Wind" denilen bir Horn var. Merdivenler 38 numaralı alana gider.

38: Merdivenler 37 numaralı alana gider.

39: Merdivenler Catacomb Level 2 Sublevel 2'ye gider. Doğu duvarındaki kapağı Grey-Key ile açacaksınız. İçinden Dedect Magic(mage), Shocking Grasp(mage), Fireball(mage) ve Raise Dead(cleric) scroll'ları çıkıyor.

Silver Tower Level 1:

Bu level'in ilk başlarında thri-kreen'ler sonralarda ise giant wasp'lar geliyor.

1: Buradaki merdivenler Temple Level 1'e iner.

2A-2W: Burada ışıklı pad'leri geçmek gerekiyor. Pad'lerde ışık yanınca hasar alırsınız. Doğru yol, 2C-2F-2I-2J-2K-2O-2S-2R-2V. 2J asla sönmüyor ve hasar alıyorsunuz. 2P'de ise lanetlenmiş bir Axe -2 duruyor.

3: Burada sizi 4 thri-kreen bekliyor.

4: Buradaki kol 2A, 2B, 2D ve 2E'deki pad'leri kapıyor.

5: Burayı açmak için bir Bone-Key'e ihtiyacınız var.

6: Kuzey duvarındaki düğme kapıyı açar.

7: Thri-Kreen yumurtası var, dokunuca içindeki saldırıyor.

8: Lanetli bir Long Sword -2 yerde duruyor. Alın ileride lazım olacak.

9: Kuzey duvarında bir yazı var.

10: Duvardaki yere herhangi ufak bir eşya koyduğunuz zaman 2 kullanımlık bir Wand of Lightninig'iniz oluyor.

11: Kuzey duvarında bir yazı var.

12: Bu odayı bir thri-kreen koruyor, yerde bir Polearm +1 var.

13: Bu odada bir thri-kreen var.

14: Burada ölmek üzere olan bir thri-kreen var. Heal ederseniz saldırıyor. Ölünce bir adet Mantis-Key bırakıyor.

15: Burada bir Half-Elf Fighter/Cleric yatıyor. Partiye katılmak istiyor. Yerde bir tane Short Sword+1 ve bir tane de Shield+1 var.

16: Bir thri-kreen bu odayı koruyor.

17: Batı duvarında bir magic mouth var ve o konuştuktan sonra 3 Bone koydunuz zaman bir tane Bone Key alırsınız.

18: Kuzey duvarındaki kilidi açmak için Mantis-Key'e ihtiyacınız var.

19: Kuzey duvarındaki kilidi açmak için Copper Key'e ihtiyacınız var. Batı tarafındaki merdivenler 33 numaralı alana gider.

20: 2 thri-kreen var.

21: Buradaki thri-kreen'lerden biri Sphere of Fire kullanarak fireball atıyor. Geri kaçarsanız kurtulursunuz.

22A-22C: 22A'nın doğu duvarında bir düğme var. 22C bir çukur ve güney duvarında bir düğme var. 22C'deki düğmeye bir eşya atın ve güney duvarının yok olmasını ve 22B'de çukur açılmasını sağlayın. 22A'daki düğmeye basın ve 22B'deki çukur kapansın. Şimdi 23 numaralı alana gidebilirsiniz. 22C'den aşağı düşerseniz 25 numaralı, 22B'den düşerseniz 24 numaralı alana iniş yaparsınız.

23: Yerde bir Mantis Key var.

24: 22B'den düşünce varılan yer.

25: 22C'den düşünce varılan yer.

26A-26B: Bu iki alan arasında teleport var.

27: Yerde Blur ve Dispel Magic(mage) scroll'ları var. Tabi bunlar da thri-kreen'ler tarafından korunuyor.

28: Yerde bir Iron Ration var.

29: Kuzey duvarındaki kilide Mantis Key'i sokunca güneydeki kapı açılıyor.

30: Bir thri-kreen sizi bekliyor.

31: Güney duvarındaki gemlerden sol taraftaki alınıp yerine konulursa duvar yok olur.

32: Copper Key, Sphere of Fire ve bir Mantis Idol'u yerde sizi bekliyor.

33: Doğudaki merdivenler 19 numaralı alana gider.

34: Güney duvarındaki kilit için bir Bone Key'e ihtiyacınız var.

35: Bu numaralı alanlarda sizi üçer adet giant wasp bekliyor.

36: Burada 2 giant wasp var.

37: Bu numaralı alanlarda sizi dörder adet giant wasp bekliyor.

38: Copper Key, Femur ve Potion of Cure Poison yerde duruyor.

39: Batı duvarında giant wasp ağı var. Hiçbir zarar veremezsiniz, yanlız arada sırada giant wasp'lar oradan çıkıveriyor.

40A-40E: 40A'ya basınca 40B, 40C, 40D ve 40E deki kol ve çukurlar resetleniyor. Sırayla 40B, 40C ve 40E'deki kolları çekin. Sonra 47 numaralı alana gidin ve duvardaki düğmeye basın. Böylece 40D'deki çukurun üzerine görünmez bir bariyer örülecek. Geri gidin ve 40D'deki kolu çekin. Böylece 47 numaralı alanın yanındaki kapı da açılacak. 40B, 40C, 40D ve 40E alanlarından düşerseniz sırasıyla 41, 42, 43 ve 44 numaralı alanlara varırsınız.

41: 40B'den düşünce varılan yer.

42: 40C'den düşünce varılan yer.

43: 40D'den düşünce varılan yer.

44: 40E'den düşünce varılan yer.

45A-45B: Bu iki alan arasında teleport var.

46: Doğu duvarında bir yazı var.

47: Buradaki duvarda gizli bir düğme var.

48: Duvardaki kilidi açmak için Copper Key lazım.

49: Buraya vardığınızda 1 numaralı alanda karşınıza çıkan geyik ruh yine çıkacak.

50: Burada uyursanız ruhun size yalan söylediğini anlayacaksınız. Biraz hasar alıp 33 numaralı alana aynen geri.

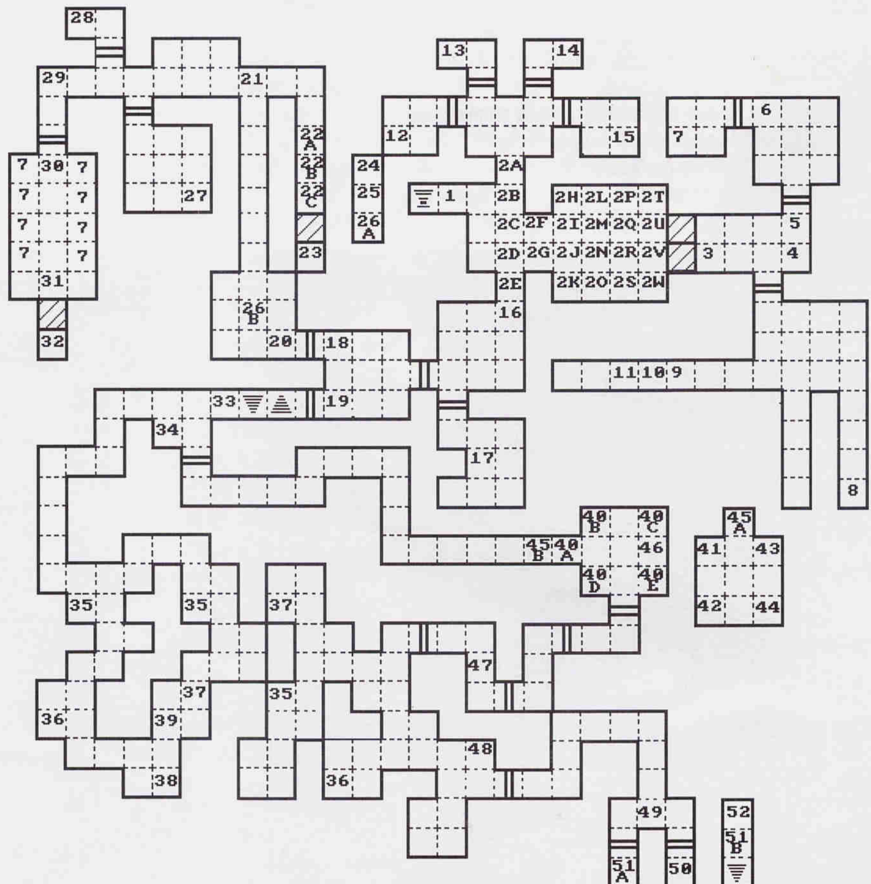
51A-51B: Buradan 51B'ye gidersiniz ve 51B'deki merdivenler Silver Tower Level 2 alan 1'e gider.

52: 51A'ya gider.

Neyse bu aylık da bu kadar. Bu arada posta kutum değişti, mektuplarınızı bekliyorum.

EMRE TUNCER

ADRES:
PK:27
81072 Suadiye/ISTANBUL
TSR
PO Box: 756
Lake Geneva
WI 53147 USA



Silver Tower Level 1





PUZZLE & QUIZ

Hikayemiz bir okul otobüsünün virane ve tuhaf bir evin kapısında durmasıyla başlıyor. Otobüsten küçük kahramanımız Morris Rolph (kısaca Morph) iniyor. Evin sahibi, bütün komşuların, çocuklarını uzak durmaları için uyardıkları Profesör Krankenpot. Ne yazık ki bu zatı muhterem aynı zamanda kahramanımız Morph'un da amcası. Kapıyı açtığında yüzündeki ifadeden de komşuların niye çocuklarını uyardıkları anlaşılıyor. Neyse efendim, kahramanımız ve amcası birlikte eve giriyorlar ve amcası Morph'a yeni yaptığı metamorphosis (dönüşüm) makinası için kendisine yardım edip edemiyeceğini soruyor. Morph biraz nazlansa da sonunda amcasının ısrarları üzerine teklifi kabul ediyor. İşte ne oluyorsa bundan sonra oluyor.

Deneye başladıktan bir kaç saniye sonra tuhaf sesler içinde makina binlerce parçaya ayrılıyor ve profesörün evinin civarına dağılıyor. Kahramanımız Morph ise insan biçiminden çıkıp bir "şey"e dönüşüyor.

Evet sevgili okurlar bundan sonrası size kalıyor. Oyunda amacınız makinayı çalıştırıp bu "şey"i tekrar insan biçimine sokup mutlu çocukluğuna tekrar kavuşturmak. Bunun için ise makinanın parçalarını dağıldıkları yerlerden teker teker toplamanız gerekiyor. Kahramanımız "şey"e dönüştükten sonra kazandığı en büyük özellik ise biçim değiştirebilmesi. Bölümler içinde ilerlerken tuhaf molekül yapısını gerekli biçimde düzenleyerek kendisini dört ayrı biçimden birine sokabiliyor. Yani, sert bir metal topken birden bir gaz bulutuna, sonra zıplayabilen sünger bir topa veya bir su kütlesine dönüşüveriyor. Zaten oyunun en önemli noktası da bu biçim değişikliklerini doğru yerde ve zamanda yapabilmek, çünkü dönüşüm sayınız sınırlı.

Patlama sırasında makinanın parçaları sadece profesörün labaratuarına değil, ayrıca bahçeye, komşu fabrikaya hatta kanalizasyonlara kadar dağılmış durumda. Bu dört bölgenin her biri altışar bölümden oluşuyor ve her bölümde makinanın bir parçası bulunmakta. (24 parça olduğunu anlamak için dahi olmak gerekmiyor.)

Bir bulut oldunuz. Artık kuşlar kadar hürsünüz ve dilediğinizce uçabilirsiniz. Bir buz kütlesine çarpıncaya kadar.

Çoğu puzzle oyunundan farklı olarak Morph, oyuna istediğiniz yerden başlama imkanı da sağlıyor. Her bölümün başında kahramanımız dört şekilden rasgele seçilmiş birinde ortaya çıkıyor. Bölümün özelliklerine göre makina parçasını alabilmek için pek çok engeli aşması gerekiyor. Örneğin: gaz bulutu durumundayken fabrika havalandırmaları tarafından emilebilir veya sert top halindeyken su dolu bir havuzun dibini boylayabilir. Morph'un girebildiği biçimlerin hareketleri şöyle: gaz bulutu yükseliyor, metal duvarları yıkıp geçebiliyor, sünger zıplıyor, su ise geçilmesi çok zor yerlerden sıyrılıp geçebiliyor. Bütün bu özelliklerine rağmen hareket kabiliyeti biraz sınırlı, hatta bazen mükemmel joystick kullanmak gerekiyor.

Metal bir topken önünüze çıkanları rahatça parçalayabilirsiniz.

Ekranın altındaki ikonlar bölümünde Morph'un her biçime kaç defa dönüşebileceğini gösteriliyor. Ayrıca yıldız şeklindeki ikon da kaç tane ekstra değişim (her biçimin altındakine ek olarak) yapabileceğinizi gösteriyor. Aslında bu biraz gereksiz bir şey. Beceremediğiniz bir bölümü dolaşmanızı ve tanımanızı sağlıyor. Bölümlerde etrafa dağılmış ekstra güçler ve ekstra zamanlar bulunmakta. Ayrıca bölümlerde dolaşırken dikkat edilmesi gereken diğer şeyler ise dondurucu ve ısıtıcı bloklardır. Bu blokların yanından geçerken Morph'un biçimi otomatik olarak değişiyor. Isıtıcı bloklar yanından geçen metal topu gaz bulutuna çevirir, dondurucular ise tam tersi. Oyunda dikkat edilmesi gereken en önemli şey ise değişimleri yerli yerinde yapmak.

Genelde boş geçen yaz günlerinizi hoş geçirmek için ideal bir oyun.

GANEŞ KRİŞNA

SES		GRAFİK
70	Millenium 2 Disket 1 MByte Billboard'da 6 numara	80

GENEL 75

BONUS

MAIL MARKET

A1200 geldi mi? Peki hard disk nereden bulabilirim? Harddisk'i ben alsam siz takabilir misiniz? Yaa bu çok dertli, yoksa PC mi alsam? Uff, amma da pahalıya maloluyor! Benim harddisk kablom ne zaman gelecek? Kablosu bulunmuyor mu? İyi de ben bu Harddisk'i bilgisayarımın neresine takacağım şimdi ? N'oolacak bu 1200'lerin hali yaa?..

"YETEERR !"

Demeden önce doğru firmayı aradığınızdan emin olun!

A600 ve A1200 i
42 MByte Harddi
Harddisk Kablo
+ Install Softwa
ile birlikte ... $ 27

A1200 ... $ 70

A1200 + 42 MB
+ Manyetik Paket
+ 6 ay *AMIGA* Dergisi abonel
+ 10 AGA Software'i ile birli

BONUS ÖZEL ... $ 888

APS ile Türkiye'nin Heryerin

DOĞRU TELEFONU ARTIK BİLİORSUNUZ !
BONUS SİPARİŞ HATTI :

(9-1) 414 24 37

DUNE II



Kum tepeleriyle, çöllerle kaplı bir gezegen. Bilinen adı DUNE... Bu gezegenin en büyük özelliği imparatorluk için hayati önemi olan SPICE madeninin sadece burada bulunması. Bu nedenle Spice madenlerini kontrol eden toplum, evreni kontrol edebilir. Bir toplumu seçip, onlara liderlik edecek diğer milletleri yok etmeye çalışacaksınız.

Disketleri yüklerken yukarıda kısaca açıkladığım konuları gösteren bir demo göreceksiniz. Böylece oyuna daha çabuk adapte olursunuz. Daha sonra sizden bir milleti seçmeniz istenecek.

Oyunda üç ırk var. Hepsinin kendine özgü farklı özellikleri, farklı silahları var. Bu üç millet ve özellikleri kısaca şöyle:



Savaş sonu kazandığınız başarıyı bir de istatistik olarak görün.

ATREIDES :

Atreides gezegeninden gelmişler. Bu gezegen sakin, ılık bir iklime, zengin ve yeşil bir bitki örtüsüne sahip. Hava tarıma oldukça elverişli. Halkı barışçı özellikleriyle tanınıyor. Son yüzyıllarda endüstriyel ve teknolojik alanlarda oldukça gelişmişler.

ORDOS :

Gezegen soğuk ve buzla kaplı. Ordoslar teknolojik ve tarımsal ürünleri yakındaki yıldız sistemlerinden sağlıyorlar. Kendileri hiçbir şey üretmiyor, ticaretle uğraşıyorlar. Özelliklerini hayatta kalmak için kullanıyorlar. Çevrelerinde sinsi olarak tanınıyorlar.



Savaşın başında küçük bir toprak parçasından başka bir şeyiniz yok.

HARKONNEN :

Karanlık gezegen Geidi'den gelmişler. Kötülükleriyle tanınan bir toplum. Güçlerini fanatik bir biçimde herkesin üstünde kabul ettiriyorlar. Oldukça da zalimler.



Savaş ve ekonomi yönetimi bilgi, kararlılık ve sabır ister.

Bunlardan birini seçtikten sonra bir çeşit yardımcınız olan Mentat görevinizi açıklayacak. Bunu da kabul ettikten sonra oyuna başlıyabilirsiniz. Oyun ekranının sol üst köşesinde **Mentat** yazısına kliklerseniz karşınıza yeni bir ekran çıkar. Order seçeneğiyle görevinizi tekrar görebilir, Advice seçeneğiyle de tavsiyeler alabilirsiniz. Bunların altındaysa o bölümde kullanılan binaların ve araçların listesi bulunmakta. Advice menüsünün üzerine kliklerseniz özelliklerini ayrıntılı bir biçimde karşınızda bulursunuz. Level'ları geçtikçe bunların sayısı ve çeşidi artmakta. O nedenle size tavsiyem görevlere başlamadan önce buraya bir göz atın. Mentat yazısının yanında **Options** seçeneği var. Buradan oyunu kaydedebilir ya da daha önce kaydettiğiniz oyunu yükleyebilirsiniz. Ayrıca oyundan çıkabilir veya oyunun kontrollerini değiştirebilirsiniz.

Oyun ekranının sağ altında o bölgenin haritası var. Sol taraftaki görüntü burada dikdörtgen içinde gösteriliyor. Henüz keşfetmediğiniz alanlar siyah olarak görülür. Bunun üzerindeyse o anda kontrol ettiğiniz birimi görebilirsiniz. Birimleri kontrol etmek için burasını kullanacaksınız. Resmin altında o birimin aldığı zarar görülür. Eğer bu bir taşıtsa ayrıca dört komut görürsünüz. Saldırı ve savunma araçları için bunlar; Attack, Move, Retreat, Guard. Bu seçeneklerin anlamları şöyle.

Attack : Bunu seçip saldırmak istediğiniz birimin üstüne kliklerseniz aracınız savaşmaya başlar.

Move : Araçlarınızı hareket ettirmeğe yarar.

Retreat : Eğer aracınızın hasarı fazlaysa bu seçenek sayesinde üssünüze geri döndürebilirsiniz.

Guard : Araçlarınız o bölgede nöbet tutar ve düşman geldiğinde saldırır.

Bu komutlar Harvester'lar haricinde bütün taşıtlarınız için aynıdır. Spice madenini çıkarmaya yarayan Harvesterlar saldırı ve savunma amaçlı değillerdir. Kullanacağınız komutlarsa;

Harvest : Spice madenlerini çıkarmaya yarar. Bu alanlar ekranda kırmızıya yakın bir renkte görünür. Yani Harvester'larınızı daima haritada kırmızı görünen yerlere gönderin.

Move : Harvester'ları hareket ettirmeye yarar.

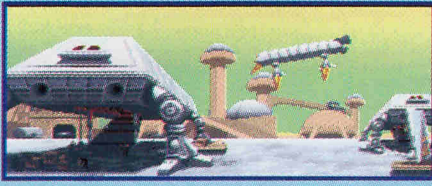
Return : Bu komutla aracınız üsse geri döner.

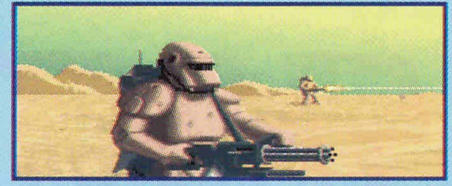
Stop : Aracınızı durdurur.

Ayrıca Harvester'lar düşman piyade birliklerinin korkulu rüyasıdır. Piyadeleri Harvester'ın çelik paletleriyle ezebilirsiniz. Unutmayın aynı şeyi size de yapabilirler. Bunun yanında insanların ezilirken çıkardıkları efektler oldukça etkileyici.



1 - Ana Savaş Ekranı
2 - Aktif Ünite
3 - Radar Görüntüsü
4 - Mesaj Satırı
5 - Danışmanınız
6 - Disk İşlemleri
7 - Spice Miktarınız



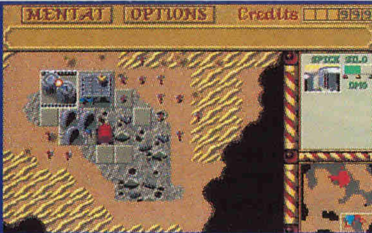


Bu arada bir birimi kontrol etmek için ekrandan o birimin üzerine kliklemeniz gerekiyor. Binaları kontrol etmek için de üstlerine, sonra da ekranın sağında resminin üstüne klikleyin.



Evet, oyunun kontrolleri genel olarak böyle. Size yardımcı olmak amacıyla ilk bölümde yapmanız gerekenleri açıklıyorum. Oyuna başladığınızda elinizde sadece Construction Yard ve birkaç birlik bulunuyor. Cons. Yard sizin için gerekli olan yapıları inşa etmeye yarıyor. Bir sey inşa etmek için bu yapıya ve daha sonrada ekranın sağındaki resmine klikleyin. Karşınıza o anda üretebileceğiniz yapılar gelecektir. Burdan birşey üretmek için resminin üstüne kliklemeniz ve **Build This** seçeneğini seçmeniz yeterli. Tabi eğer yeterli paranız pardon yeterli Spice'ınız varsa. Ne yaparsanız yapın Cons. Yard'ınızı kaybetmeyin. Bu sizin sonunuz olur. Oyunun ilerleyen bölümlerinde Cons. Yard yapan birimler çıkıyor ama o kadar kullanışlı değiller.

Küçük bir toprak parçasını geliştirebildiğiniz kadar geliştirin ve bir dev yaratın.



Binalarınızı ancak sert zeminlere yapabilirsiniz. Yani kumların üstüne bina yapmanızın imkanı yok. Ancak taşlık zeminlere binaları oturtabilirsiniz. Bu zeminlere binalarınızı sağlam olarak yapmak için de önce beton blokları yerleştirmeniz gerekmekte. Eğer beton blokları yerleştirmezseniz yapacağınız binalarda %50 hasar meydana gelir. Beton bloklar, oyunun başında tek karelik, ilerleyen bölümlerde de dört karelik şekillerde bulunur.

Windtrap'lar ana enerji birimlerinizdir. Binaların elektrik enerjisini bunlar sağlarlar. Özellikle radar ünitenizi enerjisiz bırakmayın. Eğer enerjiniz yeni üretilecek birimi taşımıyorsa bu size bildirilir. Ancak birimleri yapmada herhangi bir engel teşkil etmez. Ara ara Windtrap'lerin hasar kontrolünü yapmanız gerekir. Çölün doğal ortamı en çok Windtrap'leri etkiler.

Spice üretmek için de Spice Refinery yapmanız gerekir. Bunun için de önce zemini hazırlayın. Zeminin ne şekilde olacağı bina üretim bölümünde resmin üzerinde bulunur. Spice Refinery için yatay olarak altı birimlik betonlama yapmanız gerekidir. Rafineriler silolarla birlikte inşa edilirler. Her silo 1000 birim Spice alacak kapasitededir. Siloları ayrıca tek başına da üretebilirsiniz. Rafineriyi kurduğunuzda Harvester'ınız uzaydan size gönderilecektir. Harvester'larınızın hepsi yok olursa size ek olarak Harvester yollanır.

Üretimin başlangıcı için aşağıdaki binaları kurmanız gerekli.

İlk kurmanız gereken bina sağda gördüğünüz Windtrap'dir.

Hi-Technology araçları ürettiğinizde Harvester'larınızı veya yaralı birimlerinizi kontrol etmeniz kolaylaşır. Harvester'a tek bir emir vermeniz Hi-Technology araçlarınızın o komutu devam ettirmesi demektir. Ayrıca yaralı birimleri izleyerek onları Repair (tamir) bölümlerine taşır.

Oyunun ilerleyen bölümlerinde sakınacağınız düşman birlikleri kısaca; Sonic Tank'lar, Rocket Launcher (hareketli veya hareketsiz), Determinator ve Atreides'lerin uzun menzilli füzeleridir. Sonic Tank'lar en fazla iki atışta birliğinizi yok ederler ve menzilleri çok uzundur. Rocket Launcher'lar ıskalamazlar ve menzilleri en uzun birimlerdir. Rocket Launcher'larla başa çıkmanını en iyi yolu bu birimin yakınına gitmektir. Burnunun dibini uzun menzilli füzelerle vuramıyor ne yazık ki (çok üzüldüm). Determinator'ler çok kalın zırhlı tanklardır. Ayrıca kendi kendini yok etme mekanizmasına sahiptir. patladığında etrafında ne varsa havaya uçurur. Bunlardan korunmanın en iyi yolu Gas Roketi atan Rocket Launcher'larla beyinlerini bulandırıp kendi kendilerini boş bir arazide yok etmelerini sağlamaktır. Uzun menzilli füzelerle başa çıkmanın yolu yoktur. Sadece birimlerinize çarpmaması için dua edin.

Stratejik olarak da size bazı tavsiyelerde bulunayım. Birliklerinizi binaların çevresine yayın ve bir aracınızı çevreyi keşfe yollayın. Harvest yapacağınız bölgeleri bulun. Rafineri bitince Harvester'ınızı Spice'ı toplamaya yollayın. Bu sıralarda karşınıza düşmanlarınız çıkacaktır. Onları yok edin. Fakat hep savunmada kalın. Düşman önce çok kuvvetli geliyor. Gitgide gücü düşüyor. Siz de depoladığınız birliklerle en güçsüz anında düşmanı vurun.

Üssünüzün savunmasını her zaman sağlam tutun. Harvester'larınızın yanına sürekli savunma birlikleri yollayın. İmkanlarınız dahilinde birden çok rafineri kurun. Yeterince güçlenince düşmanlarınıza saldırın. Rocket Launcher'larınızı en iyi şekilde kullanın ve onları düşman birimlerinden uzak tutun. Oyunu sık sık ayrı isim altında Save edin. Böylece kötü bir duruma düştüğünüzde tekrar oyunu yükleyebilirsiniz.

İlerleyen bölümlerde kendinize göre taktikler geliştirmeniz gerek. Bir iki bölüm sonra artık amacınız gerekli madeni toplamak değil o bölgedeki düşmanlarınızı yok etmek olacaktır. Ayrıca sadece düşmanlarınızla değil bir çeşit kum yaratığı olan Sand Worm'larla da mücadele etmeniz gerekecek. Bu yaratıklar kumun altından gidiyorlar ve araçları yutuyorlar. Ayrıca yok edilmeleri neredeyse imkansız.

Oyunun genel hatları bunlar.

Bence bu oyun Civilization'dan bile iyi. Sakın kaçırmayın. Altı disket olması gözünüzü korkutmasın. Yüklemesi o kadar problemli değil. En İyi Stratejik Simulasyona sahip olmak için fazla düşünmeyin. Piyasada bulunan Demo versiyonuna dikkat. O da altı disk ve ancak üç bölüm oynayabiliyorsunuz. Alacağınız oyunun %100 olup olmadığını sorunuz...

HAKAN M. BİLGİN

SES 95

Virgin Games
1 MByte
6 disket
Billboard'da
1 numara

GRAFİK 95

GENEL 100

MICK & MACK as the GLOBAL GLADIATORS

Bu günlerde hangi oyuna baksam Virgin Games logosunu görüyorum. Bu oyunların hepside birbirinden güzel. Amiga'da Goal!, CD piyasasında ise 7th Guest ile büyük başarılara imza atan Virgin Games son bombasıyla karşınızda, Mick And Mack As The Global Gladiators.



Slimeworld olağanüstü hareketli bir dünya.

Oyunumuzun sponsorluğunu hepimizin nefis Big Mac'leri ile tanıdığı ünlü hamburger firması McDonald's yapmış.

Oyunumuzun konusu ise şöyle. Mick ve Mack McDonald's da hamburgerlerini yerken yanlarına Mc'ın ünlü sembolü palyaço Ronald McDonald gelir ve iki kahramanımıza bir resimli roman armağan eder. Kahramanlarımız birdenbire kendilerini bu romanın içinde bulurlar.

Oyunun başında böyle bir demo yok fakat oyunu bitirince çıkan güzel demo olayın böyle geliştiğini belirtiyor.

İlk disketi yükleyince karşımıza güzel efektler eşliğinde iki seçenek çıkıyor.

Start Game: Bu seçenekle hepimizin bildiği gibi oyuna başlıyoruz ama hemen oyuna başlamak için acele etmeyin bir de Options'a bakın.

Options: Bu seçenekle oyuna başlamadan önceki ayarlamalarımızı yapıyoruz. Bunlar;

Difficulty: Oyunumuzun zorluk derecesini buradan ayarlıyoruz. Normal: Normal zorluktaki oyun için (ki ben size bunu tavsiye ederim). Easy: Kolay oyun için. Difficult: Zor oyun için.

Play As: Bu seçenekle oyunda Mick'i mi, yoksa Mack'i mi kontrol edeceğimizi ayarlıyoruz.

Music Is: Müziği açıp kapamak için. On: açık, Off: kapalı.

Sound FX Are: Oyun sırasında ses efektlerini duymak istemiyorsanız, ki sakın böyle bir hata yapmayın, burayı kapıyoruz.

Sound Text: Geldik menünün en eğlenceli yerine, buradan oyundaki müzikleri ve ses efektlerini teker teker dinleyebiliyoruz. Bu efektlerin isimlerini vermeyeceğim çünkü oldukça uzun ama böyle bir menü yaptıkları için Virgin'e teşekkür ediyorum.

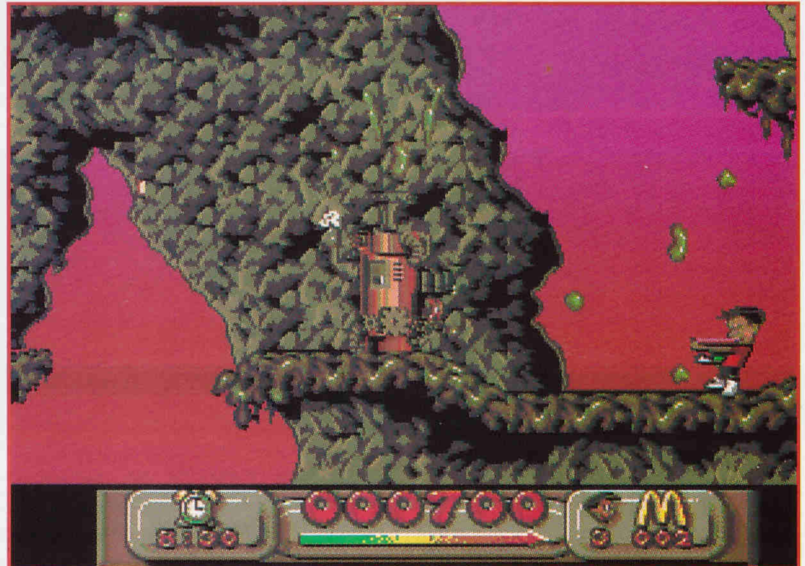


Resimli romandan çıkmak öyle de kolay değil

Practice Bonus Game: Oyun sırasında bazen bonus toplamak için ufak bir level çıkıyor, eğer bu leveli burada alıştırma yapıp oynarsanız çok puan kazanırsınız. Oldukça da kolay. Üç tane çöp kutusu var. Bunlar soldan sağa sırayla; su şişesi, teneke kutu ve gazete atmak için. Yukarıdan gelen şişeleri, tenekeleri ve gazeteleri düşen mıknatıslara değmemek şartıyla kutulara atacaksınız. Eğer bir kere bile mıknatısa değerseniz hakkınız bitiyor.

Exit: Ana menüye geri dönmek için.

Start Game ile oyuna giriyoruz, toplam dört bölüm var. Bunlar, Slimeworld, Forest, Toxitown ve Arctic. Ayrıca bu bölümlerin herbiri üç levelden oluşuyor. Şimdi sıra geldi bu bölümlerde karşılaşacağınız tehlikeler hakkında kısa kısa bilgiler vermeye.



Çamaşır makinesi kılıklı düşman yine sahnede.

Slimeworld: Bu bölümde ormanlık bir alandayız karşımıza yeşil yeşil, Ghostbusters'daki obur hayaleti andıran yaratıklar çıkıyor bunları ve arada bir çıkan çamaşır makinesine benzeyen acayip şeyleri görür görmez yok etmeliyiz.

Forest: Bu sefer bir ormandayız. İnşaat kasketli bazı maymunlar, canavar çiçekler, zıplayan dişler, yürüyen baltalar ve şelaleler dikkat etmemiz gereken engeller.



Oyun iki kişilik olsaydı, çok daha iyi olurdu.

Toxitown: Şimdi de fabrika gibi bir yerdeyiz. Bu fabrika belli ki çevreyi epey kirletiyor. Bizim önümüze engel olarak çıkan pis çöp tenekeleri, kirli bulutlar ve alevler bunun kanıtı. Bu bölümdeki en matrak şey, çöptenekesini yok edince içinden çıkan çöp lerin etrafa yayılması.

Arctic: Arctic oyunun son bölümü. Buzdan bir adanın üzerindeyiz ve düşmanlarımız kutup ayıları, buzdan kuşlar ve hayaletler. Bu dünyayı da başarıyla bitirirseniz oyun bitiyor.

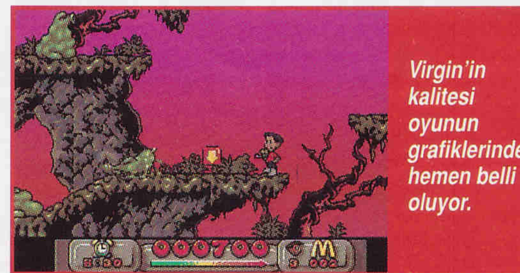
Hepinizin merakla beklediği son ekran işte karşınızda. Kahramanlarımız nihayet gerçek dünyaya dönerler ve masada tek başına oturan palyaço Ronald'ın yanına bir toz bulutu aracılığı ile gelirler. Mick Ronald'a sorar " Acaba bütün bunlar gerçek miydi Ronald?".

Ronald cevap verir "Belki de....".

Bu güzel fakat kısa demoyu seyrettikten sonra oyunumuz tamamen bitiyor. Oyunda toplamanız gerekenleri biraz geçde olsa belirtiyorum. Tüm "M" harfleri ve kalpler. En fazla puanı da kalpler veriyor.

Elimdeki Global Gladiators'ü kıran Crack grubu oyuna şöyle bir özellik koymuş (en azından elimdeki versiyon öyle) Help tuşuna basarsanız bölüm atlıyorsunuz ki bunu yapmayın çünkü oyunun zevki kaçar ve oynamadan bitirmiş olursunuz (Vallahi billahi öyle bitirmedim Ersen Abi!).

Gelelim eleştirilerimize diyorum ama eleştirecek bir şey bulamıyorum. Çok ısrar ederseniz, oyun iki kişilik oynansa daha zevkli olurdu diyorum. Şu günlerde Virgin Games'i yaptığı çalışmalarıyla takdir etmemek mümkün değil. Piyasada yer tutmuş



Virgin'in kalitesi oyunun grafiklerinde hemen belli oluyor.

birçok oyunu yapan onlar. Bu oyun ise Super Frog ve Arabian Nights'a sıkı bir rakip. Çok güzel bir platform oyunu. Grafikleri ve ses efektleri gerçekten büyüleyici. Sadece platform hastalarına değil bütün Amiga'cılara tavsiye ediyorum.

Oyunda çıkan McDonald's sembollerini gördükçe karnım acıktı. Bu oyunu bence alın, ben kefilim.

Selim Sarı & Korhan Demirkaya





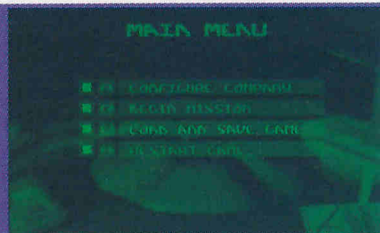
SYNDICATE



Uzun süredir aynı oyunları oynayarak monotonlaşan hayatım Syndicate ile bir anlam kazandı. Yeni bir oyun gelmesinin sevinciyle disketlerden ilkini sürücüme taktım. Kırıcı dostlarımızın ve ardından Bullfrog'un Intro'sundan sonra yabancı dil seçimini yaptım ve ne çıkacak acaba gibilerinden ekrana bakmaya başladım. Bir anda başlayan mükemmel bir demo beni koltuğumdan sıçrattı. Daha sonra oyunun ismi kocaman harflerle ekranı doldurduğunda işte tam bana göre bir oyun dedim. **SYNDICATE.**

Oyun, kirli işler çeviren bir sendikayla ilgili. Bu sendikaya dünyanın çeşitli bölgelerinde görevler veriliyor. Bazen de sendika kendi geleceği için kirli işler çeviriyor. Emrinizde bulunan Cyborg'ları silahlandırıp casus savaşlarına sokuyorsunuz. Gerilla taktiklerini çok iyi bilmeniz gerekli. Bir bölük düşmana karşı dört kişiyle karşı koymak kolay değil. Ayrıca dünyadaki gelişmeleri iyi takip etmeniz ve gelir topladığınız ülkelerin sizden memnun olup olmadıklarını devamlı kontrol etmeniz de gerekir. Yoksa bir halk ayaklanması sizin sonunuzu getirebilir. Ayrıca bunun yanı sıra sendikanın araştırma geliştirme bölümüne fon ayırarak, saldırı, savunma ve diğer gelişmeleri sağlamanız da söz konusu. Teknolojik olarak geri kalmamalısınız. En ufak bir yanlış bu acımasız ortamda sendikayı yerle bir ettirir.

İsmi her ne kadar sendika olsada sendikayla bağdaşmayan bu kuruluşun geleceği sizin elinizde. Ayrıca bu oyun Sağlık Bakanlığının 18. maddesi gereğince şiddete sevk ettiği için 18 yaşından büyüklere yasaklanmıştır.



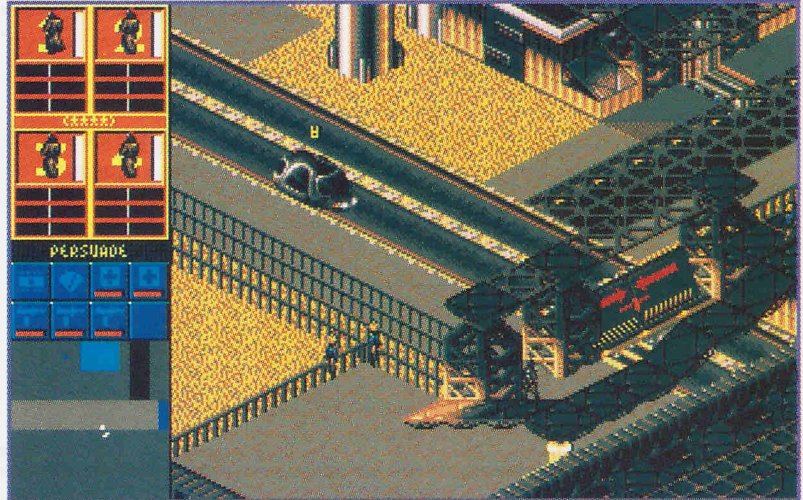
Ana menüye istediğiniz an geri dönebilirsiniz. Merak etmeyin oyun sizi bekler.

Oyunumuza gelince. **Main Menu** ekranı ile oyuna başlayabilirsiniz. Burada;

1-Configure Campain: Sendikanızın hazırlanması. Burada sendikanızın logosunu ve rengini belirleyip, isim koyabiliyorsunuz. Herşeyi yaptıktan sonra Accept seçeneği ile Main menu ekranına dönebilirsiniz.

2-Begin Mission: Göreve başlama.

3-Load And Save Game: Oyunun en güzel seçeneklerinden biri. Arada yükleme yapmak ve kayıt etmek için kullanılıyor. Oyun disketlerinden ikincisi üzerinde bu işlemleri yapabiliyorsunuz. Ama her ihtimale karşı ikinci disketin kopyasını almakta yarar var.



Şehirde gösterdiğiniz tüm araçları kullanabilirsiniz. Sadece düşmanlara dikkat edin de havaya uçmayın.

4-Restart Game : Oyuna baştan başlamak için kullanılır.

Menü ekranında işinizi bitirdikten sonra oyuna başlıyabiliriz. Bunun için Begin Mission seçeneğini klikleyin. Karşınıza bir dünya haritası çıkıyor. Bu haritada ilk görev yeri Western Europe. Görevi almak için ekranın sol alt köşesindeki BRIEF penceresini klikleyin. İlk görevinizi aldınız. Karşınıza çıkan ekranda göreviniz hakkında bir brifing veriliyor. Görevi iyi anlamak çok önemli. Bu nedenle bir İngilizce sözlük almanızı tavsiye ederim.

Görevi öğrendikten sonra karşınıza çıkan ekranda takımınızı görebiliyorsunuz. Takımınız sekiz kişiden oluşuyor. Bunları dörtlü guruplar halinde kullanıyorsunuz. Bu ekranı sıradan tanıtmaya başlıyalım.

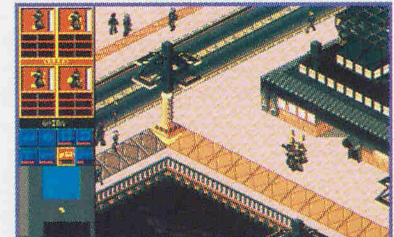
Sol taraftaki menüde beş seçenek var. Bunlar:

1-Resarch: Araştırma ve geliştirme bölümü. Burada silah ve çeşitli robot parçaları üretebiliyorsunuz. Üretmek istediğiniz aleti tipini seçerek (silahlar için equip robot parçaları için mods) klikleyin. Üretim hızı için fon ayırın. Ayırdığınız fona göre üretim hızını şemada görebilirsiniz.

2-Team: Burada takımınızdaki elemanları görebilirsiniz. Ayrıca takımınız kayıp verirse ki bu çok sık olmakta, yerine buradan ajan alabiliyorsunuz.

3-Mods: Elinizde bulunan robot parçalarını görebilmenizi sağlar. Bu parçalar adamlarınızı daha güçlü yapmakta ve yaralarının kendi kendine iyileşmesini sağlamakta. Robot parçalarının çeşitleri, ekranın sağ tarafında ve hepsi belli bir ücret karşılığı verilmekte. Bunların fiyatlarını öğrenmek ve almak için herhangi birini seçin. Eğer yeterince paranız varsa **PURCHASE** seçeneği ile alabilir ve adamlarınızın kullanmasını sağlayabilirsiniz.

4-Equip: Buradan silah ve benzeri mühimmatı temin ediyorsunuz. Bu seçeneği klikledikten sonra ekranın sağ tarafında çeşitli silahlar ve yardımcı araçlar çıkıyor. Buradan adamlarınıza öncelikle Shotgun, Medkit alın. Unutmayın silahları biraz fazla alın çünkü mermiler bitiyor.



Halktan çok fazla adam öldürmemeye dikkat edin.

Ayrıca adamlarınızdan birine Scanner ve Persuadertron alın çünkü bunlara çok ihtiyacınız olacak. Scannerin görevi, aradığınız adamların yerini göstermek ve bunları tanımlamak. Örneğin, düşman ajanları kırmızı, polisler mavi, halk minik beyaz noktalar olarak gösteriliyor.

Persuadertron aletinin görevi ise insanları sizle gelmelerine ikna etmek (ben bu alete beni seven benle gelsin ismini taktım). Bazı görevlerde belirli insanları yakalamanız isteniyor. O insanları Scanner yardımı ile bulup bu aletle kendi tarafınıza çekiyorsunuz. Ayrıca oyun esnasında ve zor görevlerde bu aletle sivil halkı yanınıza çekip onlara silah verirseniz sizinle birlikte savaşabiliyorlar.

Kaçış noktalarınızı şehre gelir gelmez kontrol edin. Düşmanlar buraları kapatmasın.



Sendikanızın tapusunu ve ismini belirleyin.





Unutmayın sizin bir ayrıcalığınız var. İlk görevinizi alın ve onu başarmak için maksimum eforu sarf edin

5-Accept: Bütün herşeyiniz hazırsa göreve başlamak için daha ne bekliyorsunuz?

Arada size birkaç minik bilgi vereyim. Görev esnasında adamlara silah vermek için, görev ekranının sol üst köşesinde kırmızı olan adamın silahlarından birinin üzerine sağ mouse tuşu ile klikleyin. Boşalan silahı bırakmak için sol mouse tuşunu kullanın. İlerlemek için Mouse okunu sağ butonla istediğiniz yere klikleyin. Adam takibi için mouse okunu istediğiniz adamın üzerine götürüp, ok hedef şeklini alınca sol butonla klikleyin. Ateş etmek için sağ butonu kullanın. Ok kırmızı bir hedef haline gelince ateş ederseniz düşmanlarınızı vurabilirsiniz. Aslında bazı durumlarda saçma ve birden fazla mermi atan silahlarla hedef ikonu beyaz olsa bile hedefi vurabilirsiniz. Yanlız dikkat edin ajanlar bir vuruşta ölmüyor. Ölen adamların silahlarını almak için mouse okunu cesetlerin üzerine götürün, okun şekli değiştiği zaman yeriniz de varsa sol butona basarak bu silahı alabilirsiniz. Takımınızı toplu olarak yürütmek için sol üst tarafta bulunan gurubunuzun ortasındaki dört yıldızın (aslında onlar yıldız değil adam-yıldız adam) bulunduğu yere mouse'unuzu kliklerseniz bütün adamlarınız kırmızı olur ve toplu olarak hareket ederler. Yine sol üst tarafta adamlarınızın bulunduğu yerde üç boş sıra var. Bunlara mouse'la klik yaptığınız zaman adamlarınızın hız, korunma ve nişan alma güçleri artar. Böylece yaklaşan bir saldırıya adamlarınız kendi kendilerine cevap verebilirler.

Şimdi sıra birkaç görevi anlatmaya geldi:

MISSION 1: Görev, saldırı ve belirli bir adamı yok etmek. Adamlarınızı kampın içine sokun. Bütün güvenlik görevlilerini bulun. Scannerin gösterdiği istikamete doğru ilerleyin. Binaların birinde bir adam var. O adam arabaya binmeden onu vurun. İlk göreviniz bitti.

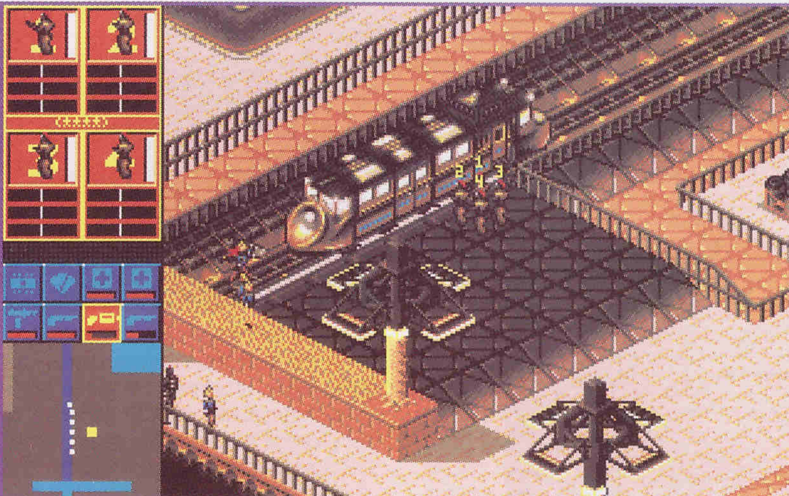
MISSION 2: Göreviniz iki kişiyi yakalamak. Bunun için scanner yardımı ile adamları bulun. Persuadertron yardımı ile o adamları gurubunuza katın. Unutmayın adamları guruba katmak için kendi adamlarınızdan biri o aleti kullanıyor olmalı ve avınıza iyice yaklaşmalısınız. Adamları yakaladıktan sonra yine Scanner yardımı ile başladığınız yere dönebilirseniz göreviniz bitmiştir.

MISSION 3: Düşman ajanlarını yok etme. Size yanaşan her ajanı öldürün. Yanlız çok dikkatli olun birden fazla gelebiliyorlar.

Görevleri yerine getirdikçe harita üzerinde sizi destekleyen ülkeler olacak. Bu ülkeler takımınızın renginde gözükeceklerdir. Para kazanmak için vergileri arttırın yalnız tadında bırakın çünkü isyanlar çıkabiliyor. Ayrıca silah üretirken tavsiyem çok acele olarak Uzi, Mini Gun ve Gaus Gun yapın çünkü bunlar mükemmel.

Bir yazının daha sonuna geldik. Tavsiyem bu oyunu bir an önce alın ve oynayın. Tek kelime ile mükemmel bir oyun. Uzun süre Billboard'larda üst sıraları zorlayacağa benzer. Gerek kullanım gerekse görünüm açısından böyle bir oyun daha yoktur. Tabi ki oyunun benzerleri var (Populous serileri gibi). Ama onlar bile bu oyunun rahatlığına erişemiyorlar. Arcade Strateji sevenler ve sevmeyenler durmayın gidin bu oyunu alın ve hayatınıza yeni bir renk katın.

ÖZGÜR GÜRSU



Banliyo trenleri en güvenli seyahat araçları. İnerken polislere dikkat edin yeter.

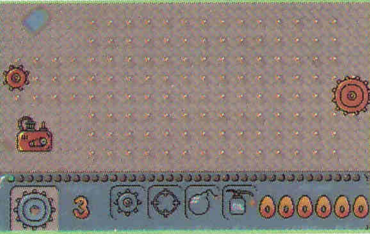




GEAR WORKS



Ve işte bu ayın en güzel zeka oyunuyla karşınızdayım. Gear Works, şirin, çocukca grafiklerle süslenmiş gayet ilginç bir oyun. Dünyanın ünlü binalarındaki saatleri onarmaya çalıştığımız bu oyun gayet basit görünmesine rağmen bayağı kafa istiyor (Bu yüzden Mert bu oyunu oynayamıyor) Tabii ki bu ilk bölümler için



Dişlileri birbirine ekleyip saatleri çalıştırın bakalım.

geçerli değil, ancak zaman geçtikçe insan zorlanmaya başlıyor. Ah, hiçbirşey anlamadınız değil mi? Haydi o zaman oyunu sizlere güzelce bir açıklayalım:

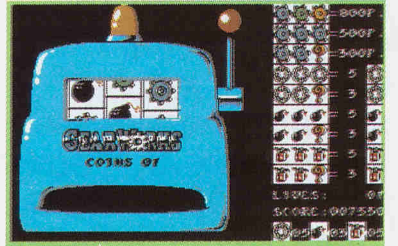
Oyunumuz bir ekranda geçiyor. Bu ekranın üst ve en büyük kısmı oyun alanına ayrılmışken alt tarafta ise tüm oyunu yönlendirmemizi sağlayacak 4 büyük ikon ve oyunla ilgili bilgilere ayrılmış tablo var. Oyunumuzun genel amacı, ekranın sol tarafında hareket etmekte olan dişliye yeni ve değişik boyda dişliler takarak ekranın en sağ tarafındaki hareketsiz dişliyi hareket ettirmek. Bu ekranın alt tarafındaki 4 ikonun açıklaması şöyle: En sağdaki ve üzerinde dişli olan ikonu seçersek bilgisayar bize oyun alanına yerleştirmek üzere yeni bir dişli veriyor. Bu verilen dişliyi oyun sahasındaki tahtalara takıyoruz. Bir dişliyi yerleştirirken dikkat etmeniz gereken en önemli şey, sahadaki diğer dişlilerle tam uç uca gelmesi gerektiği. Böylece hareket eden başka bir dişli, sizin yeni koyduğunuz dişliyi döndürecektir. Bir dişliyi koyar koymaz bilgisayar size yeni bir dişli veriyor. Elinizdeki dişliden sonra hangi dişlinin verileceğini ekranın en sol-alt köşesindeki kutucuktan öğrenebilirsiniz. İkonlarımızdan ikincisi ise bir hedef şeklinde. Oyunu oynayıp mutlu mutlu dişlileri yerleştirirken ortalıkta dolaşan 2 yaratık göreceksiniz. Bu yaratıklar arada sırada sizin dişlileri koymanıza yarayan tahtaların üzerinde zıplayıp





Bu oyunda her şey dişlilerden oluşmuş. Menüler bile

onları kırıyorlar. Böylece artık oralara dişli takamıyoruz. Bu olay her zaman önemli değil ancak bazen kritik noktalardaki tahtaların kırılması ekranın sol tarafına ulaşmamızı engelleyebilir. Bu yaratıklar dişlilerin üzerinde durunca onları eskitiyor ve kullanılmaz duruma getiriyorlar. Sonuç olarak bu yaratıkların bayağı zararlı nesneler olduğunu anladınız sanırım. Bunlardan kurtulmanın tek yolu, hedef şeklindeki ikondan alacağımız silahla yok etmektir. Eğer vurursak ekranın altına düşüyorlar ve biz de böylece biraz zaman kazanıyoruz. Ancak kısa bir süre sonra bizleri rahatsız etmeye devam ediyorlar. Eğer olur da silahınız biterse o zaman yaratıkların o anda durdukları tahtalara dişli koyun. Onları düşürmeye yetecektir.



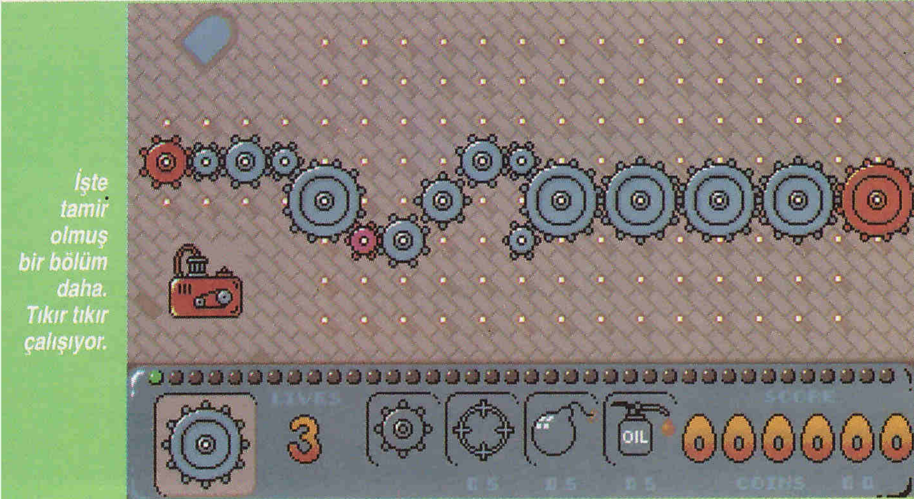
İşte kumar makineniz. Unutmayın kumar kötü şeydir.

Eveet, sıra son ikonumuzda. Bu ise bir bomba şeklinde. Dişlileri tahtalara yerleştirirken hata yaptığımız ve çıkmaza düştüğümüz anlar olacak.

Eğer herhangi bir dişliyi yanlış taktığınızı düşünüyorsanız bu bomba ikonu ile seçtiğiniz bir dişliyi patlatabilirsiniz. Son ikonumuz ise dişlileri yağlamakla ilgili. Az önce ekranda dolaşan yaratıkların dişlileri eskittiğini söylemiştim. İşte bu son ikonumuzu kullanarak bu eskiyen dişlileri yağlıyor ve onları tekrar devreye sokuyoruz.

Dişli koyma ikonu hariç, diğer ikonların altında bazı sayılar göreceksiniz. Bu sayılar o aletlerden kaç tane daha kullanabileceğimizi gösteriyor. Bir başka deyişle kullanacağımız bomba ve yağlar sonsuz değil, o yüzden idareli olmaya bakın.

Oyun başladı ve biz araya kendi dişlilerimizi koyarak en sağdaki dişliyi hareket ettirmeyi başardık. Şimdi ne olacak? Şimdi ekran sola doğru kayacak ve az önce hare-



İşte tamir olmuş bir bölüm daha. Tıkır tıkır çalışıyor.



ketlendirdiğimiz dişliden başka bir hareketsiz dişliye doğru yola çıkacağız. Oyunun her bölümünün başında hangi binadaki dişlileri yerleştireceğimiz gösteriliyor. Mesela, ilk bina olan Pisa kulesinin toplam 5 katı ve her katta 2 odası var. Bu demektir ki, ilk katın ilk odasındaki dişliyi döndürdükten sonra ekran kayacak ve ikinci odayı halledeceğiz, onu da bitirince bir üst kata çıkacağız. Böyle giderek binayı bitirecek ve bir sonraki binaya geçeceğiz. Oyunda bitirilmesi gereken toplam 12 bina var.

Biraz önce size kullandığımız yağ ve bombaların bitebildiğini söylemiştim. Peki bu kullandığımız nesnelerin yenilerini nasıl elde edeceğiz? Elbette bunun da bir yolu var. Oyun ekranının sağ-alt köşesinde COINS diye bir kelime göreceksiniz. Oyunu oynarken bilgisayar size belirli aralıklarla coin (jeton) verecek ve bunlarla her bir üst kata çıkışımızdan önce bir tek kollu kumar aletiyle bomba ve yağ alabilmek için kumar oynayacağız. Oyun sırasında aldığınız jetonları alete attığınızda fıldır fıldır dönmeye başlayan göstergeler birbirlerine benzer denk gelirse yağ veya bomba kazanıyoruz. Hangi şekilleri yanyana getirince ne kadar ne kazanacağımız aynı ekranda belirtilmiş. Bunları inceleyerek neye ihtiyacınız olduğunu da bilerek hesabınızıyapın.

Evet, Gear Works çok kaba hatlarıyla böyle bir oyun. Ben zeka oyunlarını her zaman sevmişimdir, o yüzden eskiden Clik Clak adıyla çıkan bu oyunu birkez daha zevkle oynadım. Oyunun nispeten kolay olması sizleri fazla zorlamayacağı anlamına geliyor. Hatta bu oyunu kopyalayıp az sonra Mert'e de oynasın diye vereceğim. Aslında Amiga'nın Kick off'un yeşil tonundan başka renkler de gösterebildiğini anlayıp şok olacak ama olsun, ben yanındayım, kolay atlatır. Sizlere, hepinize bu oyunu tavsiye ediyorum, zeka oyunu delileri, bu ayın en şirin zeka oyunu Gear Works.. Haydi bilgisayarcılara hücuum!.

CAN YALÇIN








GUNSHIP 2000

Simulasyonların simulasyonu geldi.

FLIGHT SIMULATION



PC'lerde yaklaşık bir buçuk yıl önce çıkan bu oyunun Amiga'ya yeni gelmesinin sebebini Amiga'nın zayıflığına bağlamayın. Olay sadece ve sadece ekonomik çıkara dayanıyor. Cracker gurupların nefes bile almadan harıl harıl çalıştığı Amiga'da artık firmalar oyun çıkarmak istemiyorlar. PC'de, Cracker grupların daha yavaş çalışmasından dolayı, hem oyunun kopyalarının dağılmadan önce daha çok satması hem de daha pahalı olması Software House'ları ister istemez Amiga piyasasının dışına itiyor.

Dikkat! Çok yakında Amiga için oyun yapacak firma kalmayabilir. Onun için son zamanlarda gelen iyi oyunları bu türlerden hoşlanmasak bile alıp bir kenara koyalım. Gün gelir oyun bulamazsak zevkimizi değiştirip başka tür oyunlara doğru kayabiliriz. O zaman raflardan daha önce oynamadığımız iyi oyunları indirip oyunsuz kalmayız. Bir kenara ayıracağımız iyi oyunların başında da bence Gunship 2000 gelmeli. Hız, yükleme kolaylığı, disket sayısı, oynanabilirlik, senaryo zenginliği hepsi de mükemmel derecede oyuncuya yönelik düşünülmüş. Ortada oyuncunun canını sıkacak hiçbir şey yok. Bu oyunu mutlaka görmelisiniz.

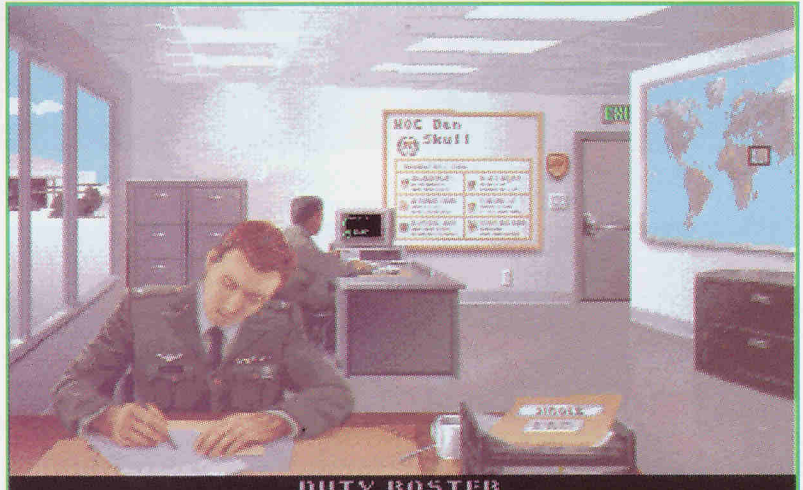
Elinizde Gunship 2000'in doğru versiyonu varsa oyun başlamadan önce kopyasının alınması gerektiğini size bildirecektir. Write Protect'ler kapalı oynandığı için birden fazla kopya almanızda yarar var. Hatta oyun ilerledikçe ikinci diskin kopyasını ara sıra alın. Gerçi benim başıma henüz bir terslik gelmedi ama yine de temkinli davranmakta yarar var.

Oyunun da belirttiği gibi kopyasını aldıktan sonra artık bilgisayarınızı yeniden Boot edip oyuna başlayabilirsiniz.

Vasat bir Intro'dan sonra oyun tekrar Workbench ekranına çıkıyor. Buradan Gunship 2000 ikonunu çalıştırıyorsunuz. Veee, işte oyun karşımızda.

İlk olarak yapacağınız iş kendinizi görev çizelgesine (Duty Roster) yazdırmak. Ekranda Mouse Pointer'ını gezdirirseniz alt tarafta bölüm isimleri yazar. Duvarda asılı bulunan tablo Duty Roster'dır. Buraya girin ve herhangi bir ismin üzerine sağ Mouse tuşuyla basın. Ekranın üst bölümü boşalacaktır. Buraya isminizi, logonuzu ve kod adınızı girin. Artık görev almaya hazırsınız. Duty Roster'ın başka bir amacıda Save'dir. Her görevden sonra görevinizle ilgili başarınız veya başarısızlığınız bu Roster'a kayıt edilir. Oyuna kaldığınız yerden devam etmek için Roster'a girip adınızı seçmeniz yeterlidir. İşinizi bitirdiğinizde ilk ekrana çıkın.

Önde bulunan askerden görevinizi seçebilirsiniz. İlk görevler Training ve Single görevleridir. Bu görevler tek başına yapılan görevlerdir. Train yapmadan hemen Single



Merkez karargah burası. Göreviniz için tabelaya ad yazmayı unutmayın.

görevde uçarsanız emin olun ki sizi düşürürler. O yüzden Train görevinde uçmanızda yarar var. Train görevinde mermiler kuru sıkı olduğu için aracınıza herhangi bir zarar gelmez. Sadece vurulduğunuz zaman efektleri duyarsınız. Silahlar kullanılırken helikopter üzerinde her hangi bir etki yapmaz ve inişler zorlu olmaz. Train görevinin getirdiği avantajlar bunlar. Helikoptere alışmanız ve silahların gücünü görmeniz açısından size oldukça yararlı olur.

Bundan sonra geriye iki şey kalıyor. Birincisi görev bölgesini seçmek. Soldaki harita bu işi görüyor. Şimdilik iki bölge var. PC'de data diskleri geldi. Sanırım Amiga'da da yakında çıkar.

Haritadan çalışacağınız bölgeyi de seçtikten sonra sağ yukarda bulunan kapıdan

Oyunun grafikleri muhteşem. Üstelik fazla yükleme yapmıyor.

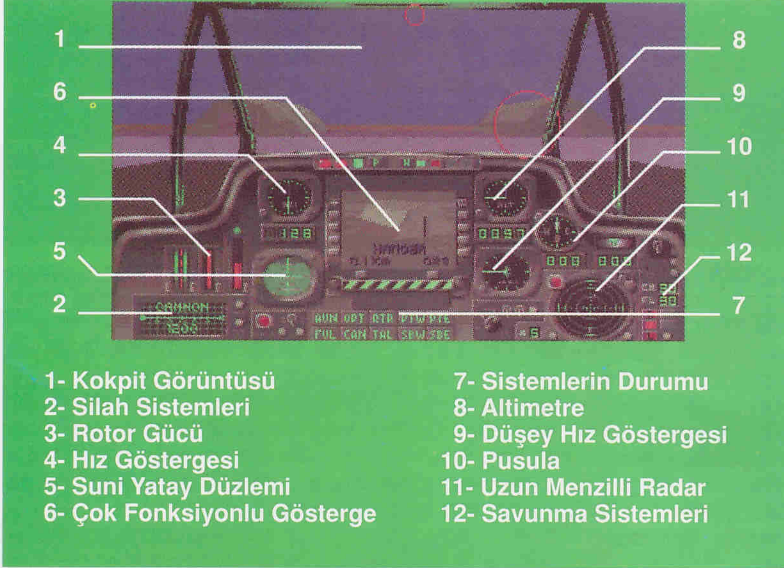






Madalyalarınız arttığında göğüsünüzü gere gere dolaşabilirsiniz.

görevinize başlayabilirsiniz. İlk olarak görev hakkında bilgi veriliyor. Özellikle ilk ve ikinci öncelikli görevlerin neler olduğunu iyi öğrenin. Görev haritasından bulunduğunuz yeri, düşmanların yerini ve çizeceğiniz rotayı analiz edin. Ayrıca yardımcı üslerin size ne gibi katkılarda bulunabileceğini araştırın. Bu arada yardımcı üsler (Haritada F ile gösterilen yerler) sadece yakıt ve silah ikmali yaparlar. Oyunu bitirmek için mutlaka ana üsse inmeniz gerekir.



1- Kokpit Görüntüsü
2- Silah Sistemleri
3- Rotor Gücü
4- Hız Göstergesi
5- Suni Yatay Düzlemi
6- Çok Fonksiyonlu Gösterge
7- Sistemlerin Durumu
8- Altimetre
9- Düşey Hız Göstergesi
10- Pusula
11- Uzun Menzilli Radar
12- Savunma Sistemleri

Brifing de bitince Outfit Menü yani helikopterinize alacağınız donanımların bulunduğu yere geliniz. Burası brifingin verildiği yerin hemen sağındaki helikopter resmidir. Burada alacağınız her fazladan donanım size dezavantaj sağlar. Yani göreve gereğinden fazla silah veya helikopterle çıkarsanız mutlak bir terfiden olabilirsiniz. Ne kadar az silah ve ne kadar ucuz helikopterle göreve çıkarsanız terfi şansınız o kadar fazla olur. Genelde helikopterinize havadan havaya füze vermezler. Düşman Hind helikopterlerinin bulunduğu bazı görevler gereğinden fazla zorludur. Böyle görevlerde terfiyi göz ardı ederek havadan havaya füzelerden almanızı tavsiye ederim. Terfi edeceğim diye ölmek pek iyi bir huy sayılmaz. Bir de ekip uçuşlarında eğer bırakma toplama gibi transport görevleri varsa bu iş için kullanılacak Blackhawk helikopterlerine siz kumanda edin. Emrinizdeki adamlar ne yazık ki verilen koordinatlara inme konusunda biraz zayıf kalıyorlar.

Ordinance menüsünden de işinizi bitirip çıktıktan sonra artık brifingin yapıldığı yerdeki büyük haritadan göreve atılabilirsiniz.

Göreve başlamadan önce simulasyon gerçekçilik seviyelerini ayarlayan bir ekran karşımıza çıkar. Bu ekranda yapacağınız bazı işlemler kısaca şöyle.

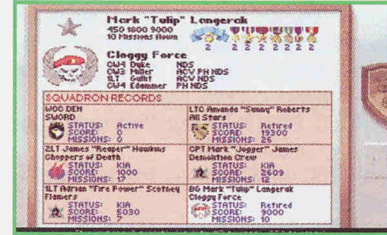
Öncelikle CP/G kontrol yazan yani ekranın sol üstteki bölümde bulunan düğmeyi None yazan yere getirmeniz gerekir. Burası silah ve savunma sistemlerinin kontrol edildiği yerdir. Eğer herhangi bir sistemi bilgisayar kontrolüne verirseniz bilgisayar tam bir embesil gibi davranır. Bu sistemleri sizin kontrol etmenizde yarar var. Daha sonra sırasıyla Enemy Quality yazan yeri Average veya Crack'a, Visibility'i Realistic, Wind'i Realistic, Flight Systems'i ON, Landings'i Realistic ve Avoidance'ı Realistic bölümlerine getirmeniz oyunun daha zevkli olabilmesi açısından gereklidir. Oyunun kod kısmı da buradadır. Bu işi Craker'lar hallettiği için No Problem!..

Nihayet helikopterin içindesiniz. İsterseniz helikopterler hakkında biraz bilgi vereyim.



Hava akımları en tehlikeli düşmanınız.

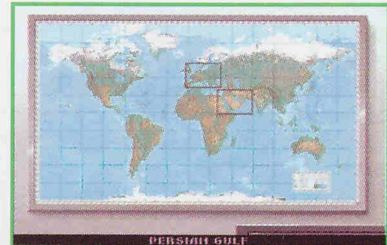
Helikopterlerin bildiğiniz gibi iki adet pervaneleri vardır. Ya da eskiden öyleydi. Artık jet motorlarını tercih ediyorlar. Bu pervanelerden birisine motor diğerinede rotor adı verilir. Motor helikopterin dikey hareketlerini yani helikopterin havada kalmasını sağlar. Rotor ise ileri geri ve manevra hareketlerini kontrol eder. Rotoru hızlandırıcı bir sistem yoktur. Genelde %80-90 güçte çalışır. Bu yüzden helikoptere ileri doğru hareketi vermek için helikopterin başını öne doğru eğmek gerekir. Aslında helikopterin ileri hareketi bir düşüştür. Yere çakılmamasını motorun gücü sağlar. Motorun gücü ise manuel olarak kontrol edilebilen bir sisteme bağlıdır. Yani kısacası havada durmak için motor gücü ileri gitmek için de yer çekimi kanunu kullanılır. Bu yüzden hızlı gidilirken helikopterin burnunu havaya kaldırırsanız motorun gücü helikopteri yükseltir. Silah sistemlerini kullanırken buna çok dikkat edin. Genelde bütün silah sistemleri ateşlendiğinde geriye doğru bir tepki oluşturur ve helikopterin burnunu yukarı diker. Burnu eski haline getirmezseniz yükselirsiniz. Yüz feet'in üzerine çıktığınız anda da düşman Anti Air (AA) silahlarına çok kolay hedef oluşturursunuz. Helikopteler yüz feet'in altında uçtuklarında AA'lere karşı maksimum korunmayı sağlarlar.



Görev tablosunda göğsü madalyadan ağırlaşmış adamlar dolu.

Helikopterler genelde 150 Knot'u geçtiklerinde dengesiz bir hal alırlar. Motorun gücü helikopteri havada tutmaya yetmez. Bu yüzden 150 Knot'u geçtiğiniz anda eliniz devamlı kumanda lövyesinin üzerinde olmalıdır. Tabii bir yandanda altimetreyi kontrol etmelisiniz. En verimli hız 100-125 Knot arasında sağlanır. Helikopterlerde bu hızlar arasında minimum yakıt harcaması vardır.

Tüm helikopterlerde TADS (Target Acquisition and Designation System) adı altında kullanılan bir sistem vardır. Bu sistem pilotun kaskının önündeki cam üzerinde çalışır. Pilot ne tarafa başını döndürürse silah sistemleri otomatik olarak o yöne doğru döner. Ayrıca hedef tanımlama ve mesafe belirlemeyle hedefe kilitlenme aynı sistemin üzerinde olur. Bir tek Gun Pod'la Hydra 70 Rocket System'leri TADS'a bağlı değildir. Bunlar klasik nişan al ve ateş et sistemidir. Kullanımları oldukça zordur. Ben genelde çok zorunlu olmadıkça bu sistemleri kullanmam.



Görev bölgeleri şimdilik iki tane. İlerde artacağını umuyoruz

HAVALANMA VE HEDEFE UÇUŞ

Helikopterin içine girdiğinizde "9" tuşuna basarak rotoru çalıştırın. Monitörünüzden gittikçe hızlanan bir ses duyacaksınız. Bu ses sabitleştiğinde "+" tuşuna T yazan böl-

genin %75'ini kırmızı renk kaplayıncaya kadar basın. Helikopteriniz yavaş yavaş havalanacak. Gerekli yüksekliğe geldiği zaman (yaklaşık 200 feet) helikopterin burnunu öne doğru eğin. Helikopter hızlanırken ekranın sağında bulunan Altitude göstergesinin 100 feet'in altına indiğini gördüğünüz anda tekrar "+" veya "-" ye basarak helikopterinizi sabitleyin. Artık havalandınız "3" tuşuna basarak tekerlekleri içeri çekin. Uçuşa tam olarak geçtiniz. "F10" tuşuna basın. Görev bölgesinin bir haritası karşınıza gelecek. Buradaki komutlar kısaca şöyle:

NEXT UNIT (n): Diğer helikopteri komuta alanına alır.

FLY TO (f): Gidilecek lokasyonun belirlenmesi. Bu lokasyonlara Waypoint (WP) denilir. İstenilen WP'ye Cursor'u götürerek ateş düğmesine basın ekranda numara çıkınca istediğiniz diğer bir WP'ye gidin. Buradan çıkmak için ESC tuşuna basın.

HOLD POSITION (h): Birliğin pozisyonunu koruması bildirilir.

SPEED (s): Birliğe ne kadar hızla gidileceği bildirilir.

ALTITUDE (a): Birliğin hedefe giderken koruması gereken yüksekliği bildirir. NOE, sizin en alt yükseklik sınırınızın 20 feet, CONTOUR, alt yükseklik sınırının 150 feet, LOW da alt sınırın 300 feet üstünde uçulması anlamına gelir. "a" tuşuna basarak bunları ayarlıyabilirisiniz.

LAND (l): Birliğin en uygun yere iniş emri verilmesidir.



Brifingi can kulağıyla dinleyin. Sakın bir şey kaçırmayın.

RETURN TO BASE (b): Birliklere verilen "Acil olarak üsse geri dön" emridir.

DISENGAGE (d): Birliğin çarpışmadan geri çekilmesidir. Birlik kontağı keser ve en emin yere doğru hareket eder.

REGROUP (g): Birlikten ayrılan helikopterlerin birlik formasyonuna geri çağrılmasıdır.

WEAPONS FREE (w): Birliğin görünen tüm hedeflere saldırması emridir. Kendinize yol açmak istiyorsanız iki Apache'yi önden gönderip bu komutla yolun üzerindeki herkesi temizlersiniz.

CARGO DROP (c): kargo taşıyan helikopterlerin kargolarını bırakmasıdır. Bu komut eğer siz Blackhawk kullanıyorsanız sizin için de geçerlidir.

Görev bölgesinin haritasındaki komutlar, tek başınıza uçarken kullanabildikleriniz değişik renkte olur. Hedefe yön belirlemek için de (f) tuşuna basarak çıkan Cursor'u hedefe götürüp Fire'a basmanız yeterlidir. Fire' a basılan yerde 1 rakamı çıkar. Diğer hedefe gidip tekrar Fire'a basarsanız orada da 2 rakamı çıkar. Bu rakamlar sizin Waypoint'inizdir (WP). Daha sonra F1' le kokpit'e döndüğünüzde ekranın en üstünde gri bir çizgi görürsünüz. Helikopteri biraz sağa veya sola oynatırsanız hareketli gri oku da farkedersiniz. Bu gri çizgiyle oku çakıştırırsanız işaretlediğiniz WP'ye doğru hareket edersiniz. Yani rotanızı tutturmuş olursunuz.



Harita ekranından hedeflere doğru en iyi yolu işaretleyerek, uçuşa başlayın.

SALDIRI VE GERİ DÖNÜŞ

Silahlarınızı Space tuşuyla değiştirebilirsiniz. Her silahın belli bir menzili vardır. Ekranda hedef, uzaklığa göre büyüklüğü değişen kırmızı bir daireyle gösterilir. Bu kırmızı dairenin içinde de yeşil bir dikdörtgen vardır. Bu dikdörtgenin ortasında "+" işareti oluştuğunda hedef silahın vuruş menziline girmiş demektir. Şu anda silah en etkili durumdadır. Attığınızı çok zor ıskalarsınız. 20mm topta özel bir durum vardır. 1,5km menzili olan bu top en etkili atışları 1km civarında yapar. Yani kalın zırh içermeyen hedeflere 1,5 km'den atış yapabilirsiniz ama ağır tanklara etkili atış yapabilmek için 1km'nin altına inmelisiniz.

Uçuşta iki tür görev verilir. Primary ve Secondary. Primary öncelikli hedeftir. Asıl hedef budur. Bu hedef vurulmadan göreviniz bitmiş sayılmaz. Secondary ikincil bir hedeftir. Bu hedefi vurmak sizin isteğinize kalmıştır. İkincil hedefi vurarak daha çabuk rütbe atlayıp promosyon alabilirsiniz.

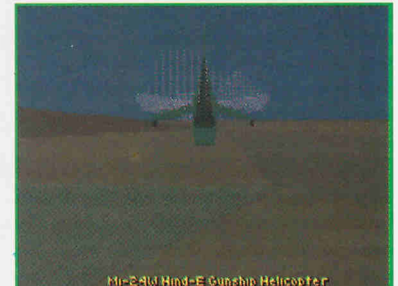
Görevler bittiğinde (z) veya (x) tuşuna basarak görevlerin tamamlanmış olup olmadığının onayını alınız. Göstergelerin ortasında bulunan pencerede örneğin, "Primary Mission Achived" yazısını görmeden üsse geri dönmeyiniz.

Üsse geri dönüşte en iyi yol en kestirme yol değildir. Yeterli yakıtınız varsa geldiğiniz yerden dönünüz. Yoksa tükenmiş silahlarınızla karşınıza çıkabilecek düşman birlikleriyle baş edemezsiniz.

Üsse vardığınızda hızınızı kesin ve yere yakın uçun. Yerde sizin için ayrılmış bir iniş alanı göreceksiniz. Bu iniş alanının ortasında koca bir X var. Bu alanın dışına inmemelisiniz. Görevi bitirmeden önce bu alanın içinde olup olmadığınızı dış görünüşten bakarak kontrol ediniz.

Eğer bu da tamamsa (9) tuşuyla rotoru kapatın ve ALT+E tuşuylada görevi bitirin. Daha sonra da aldığınız promosyonlar size bildirilecektir.

Oyunda ki rütbeler ve promosyonlar küçükten büyüğe sırasıyla;



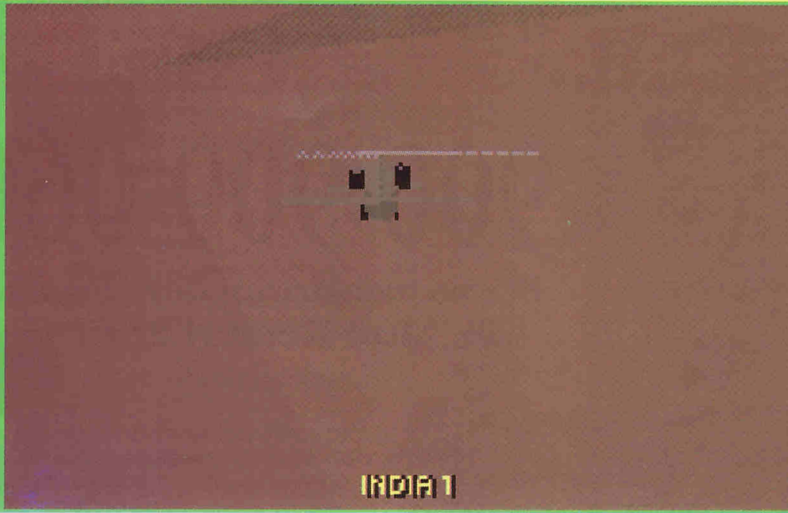
Sık sık dış görünüşleri kullanarak pozisyon belirleyin.

Rütbeler

WOC: Warrant Officer Candidate
WO1: Warrant Officer #1
CW2: Chief Warrant Officer #2
CW3: Chief Warrant Officer #3
CW4: Chief Warrant Officer #4
2LT: Second Lieutenant
1LT: First Lieutenant
CAP: Captain
MAJ: Major
LTC: Lieutenant Colonel
COL: Colonel
BG: Brigadier General



Dış görünüşte ekranın altında görevin ismini de görebilirsiniz.



Promosyonlar

NDS: National Defence Service

PH: Purple Heart

ACV: Army Commendation Medal for Valor

AMV: Air Medal for Valor

BSV: Bronze Star for Valor

SS: Silver Star

DSC: Distinguished Service Cross

CMOH: Congressional Medal of Honor

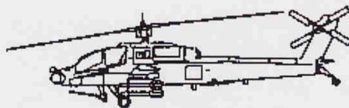
Görevlerde ne kadar çok cesaret gösterip düşman vurursanız madalya alma şansınız o kadar artar. Ayrıca 14 Tank vurana bir helikopter verirler.

Görev haritanızdan hedeflerin yerlerini analiz edebilrsiniz.



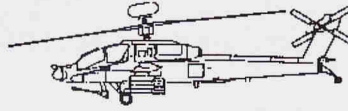
Oyunda kullanabileceğiniz sekiz tip helikopter var.

AH-64A APACHE GUNSHIP



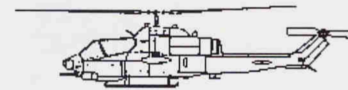
Ana Gunship helikopteridir. 1986 yılında hizmete başlamıştır. Gerek silah yükü gerekse zırhı bakımından çok güçlü bir helikopterdir. Ayrıca tüm hedef tanımlama ve füze sistemlerine sahiptir. Elektronik olarak en gelişmiş sistemlerle donatılmıştır. Pilot gece görüş sensorları, TADS, oto fokus termal belirleme, laser mesafe belirleme ve TV kamerası en üstün özellikleridir. Bütün bu sistemler pilotun başlığına bağlanmıştır. Özellikle Infra Red füzelere karşı savunma sistemi çok geliştirilmiştir. Ana silahı 30mm toptur. Diğer kullanabildiği silah sistemleri Hellfire füzeleri ve diğer roket sistemleridir. Taşıyabileceği maksimum ağırlık 3.5 tondur. Maksimum hızı 160 knot ve tırmanma hızı saniyede 42 Feet'dir. İki adet 1696 shp'lik motoru vardır. Tırmanabileceği maksimum yükseklik sınırı 21000 Feet'dir.

AH-64C LONGBOW APACHE GUNSHIP



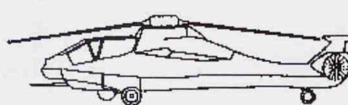
Apachelerin geliştirilmiş modelidir. Hedef tanımlama ve savunma sistemleri geliştirilmiştir. Diğer özellikleri aynıdır.

AH-1W SUPERCOBRA GUNSHIP



Huey helikopterlerinin geliştirilmiş versiyonudur ve ilk kez Vietnam savaşında kullanılmıştır. Cobra'lar bir çok modifikasyondan geçmiş ve en son olarak W serileri üretilmiştir. Buruna monte edilmiş gece hedef belirleme sistemi, laser mesafe belirleme ve TOW füzeleri kontrol sistemine sahiptir. Bu sistemler pilot başlığından kontrol edilir. Taşıyabileceği maksimum ağırlık 1.4 tondur. Maksimum hızı 170 kont ve tırmanabileceği en fazla yükseklik 14000 Feet'tir. Tırmanma hızı 45ft/sn dir. Ana silahı 20mm toptur ve Hellfire, TOW ve diğer roket sistemlerini kullanabilir.

AH-66A COMANCHE GUNSHIP / SCOUT HELICOPTER



1982 de American ordusu LHX (Light Helicopter Experimental) programı diye bilinen bir proje başlatmıştır. İlk etapta UH-1, AH-1, OH-58 ve OH-6'ların yerine kullanılması için 5000 ünitelik bir üretim programı hazırlanmıştır. Daha sonra bu rakam 2096 üniteye düşürülmüştür. LHX programının sonucu olarak AH-66A COMANCHE'ler ortaya çıkmış ve helikopter teknolojisinde çok önemli gelişmeler sağlanmıştır. Gelişmiş rotor sistemi, helikopter içi silah yerleştirme yeri ve katlanabilir iniş takımları helikopter teknolojisine kazandırdığı birkaç yeniliktir. Ayrıca Stealth teknolojiside ilk defa bu helikopterlerde uygulanmıştır. Kablolu uçuş silah sistemi monte edilmiştir. Bütün sistemler geniş açılı özel bir başlığa bağlanmıştır. Böylece pilota 270 derece görüş ve ateş etme alanı sağlanmıştır. Genel konstrüksiyonu ATF (Advanced Tactical Fighter) uçaklarına benzetilmiştir.

Ana silahı 200mm toptur. Hellfire, ATGM, Rocket ve Stinger füze sistemlerini kullanabilir. Erişebildiği en yüksek hız 170 knottur. Çıkabileceği maksimum yükseklik 15000 feettir. Tırmanma hızı 40 feet/sn dir. Taşıyabileceği silah yükü 2.5 tondur. İki adet 1200 shp'lik motoru vardır.

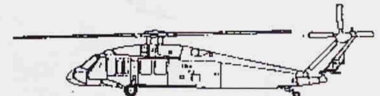
OH-58D KIOWA WARRIOR SCOUT HELICOPTER



İlk OH-58'ler Vietnam'da göreve başlamışlardır. Kısa menzilli keşif helikopterleri olarak düşünülmüştür. 1990'ların ortalarında orta menzilli AH-66A COMANCHE'lerle değiştirilmişlerdir. Oto fokus termal hedef belirleyicisi, laser mesafe ölçeri ve TV kamerasıyla donatılmıştır. Zırhı çok hafiftir bu yüzden füze saldırılarına pek fazla dayanamaz.

Top kullanmaz. Hellfire, Roket ve Stinger sistemlerini kullanabilir. 0.4 ton silah yükleme kapasitesi vardır. 120 knot maksimum erişebileceği hızdır. Tırmanma hızı 20 feet/sn dir. 12000 feet yüksekliğe kadar çıkabilir. 650 shp'lik tek adet motoru vardır.

UH-60K/L BLACKHAWK ASSAULT HELICOPTER

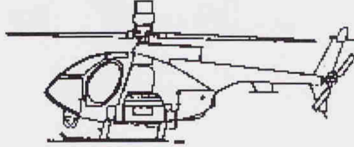


UH-1 transport helikopterlerinin geliştirilmiş versiyonudur. Orduya 1979 da katılmıştır. Öncelikle 11 tam techizatlı asker taşıması için dizayn edilmiştir. İç depo bölümü çok miktarda silah taşıyabilir. K ve L modelleri orduya 1988 yılında katılmıştır. uydu haberleşme sistemi ve özel yön bulma sistemleri

monte edilmiştir. Ayrıca IR füzeler için özel olarak korunma sistemi vardır.

Hellfire, Roket ve makinalı tüfek yuvalarını kullanabilir. 4.6 ton silah yükleme kapasitesi vardır. 3 adet pilot ve 11 yolcu taşır. 160 kont hızla gidebilir ve tırmanma hızı saniyede 32 feetdir. 16000 feet yüksekliğe kadar çıkabilir.

AH-6G DEFENDER LIGHT GUNSHIP/SCOUT HELICOPTER

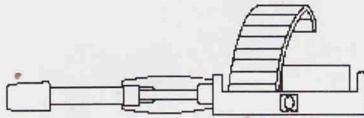


Dizayn olarak MD530 ticari amaçlı helikopterlerin taklitidir. Gece ve gündüz nokta saldırıları için özel olarak modifiye edilmiştir. Keşif ve zırhsız birliklere saldırı için kullanılır. Laser mesafe belirleyicisi ve TOW ateşleme sistemi vardır.

Taşıyabileceği silah yükü 0.7 tondur. Maksimum hızı 120 knot ve tırmanma hızı saniyede 28 feetdir. Bir adet 650 shp'lik motoru ve 3 adet yolcu taşıma bölmesi vardır. 7.62'lik topu, TOW ve Roket sistemlerini kullanabilir.

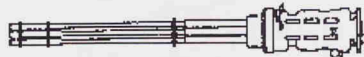
Gunship 2000'de kullanacağınız silahlar:

M230 30MM CHAINGUN



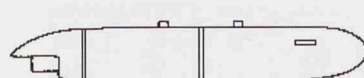
Ağırlık: 55.9 kg
Ateş Gücü: 625 rpm
Hedef Mekanizması: Başlığa bağlı veya kullanıcıya bağlı sistem
Öncelikli Hedefleri: Orta zırhlı araçlar veya zırhsız hedefler.

M197 20MM GATLING GUN



Ağırlık: 66 kg
Ateş Gücü: 3000 rpm
Hedef Mekanizması: Başlığa bağlı veya kullanıcıya bağlı sistem
Öncelikli Hedefleri: Hafif zırhlı veya zırhsız hedefler.

SUU-11B/A MINIGUN POD



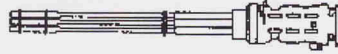
Ağırlık: 1500 mermi için 147 kg
Ateş Gücü: 2000/4000 rpm
Hedef Mekanizması: Hedefe uçuşa bağlı direkt atış
Öncelikli Hedefleri: Zırhsız hedefler.

GPU-2/A GUN POD



Ağırlık: 300 mermi için 270 kg
Ateş Gücü: 1500 rpm
Hedef Mekanizması: Hedefe uçuşa bağlı direkt atış
Öncelikli Hedefleri: Hafif zırhlı veya zırhsız hedefler.

VIPER 20MM GATLING GUN



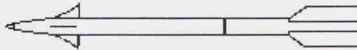
Ağırlık: 50 kg
Ateş Gücü: 2000 rpm
Hedef Mekanizması: Başlığa bağlı sistem
Öncelikli Hedefleri: Hafif zırhlı veya zırhsız hedefler.

AIM-92 STINGER AAM



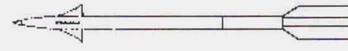
Ağırlık: Çifti 47 kg
Atış Menzili: 10 km altı
Hedef Bulma Sistemi: Infra Red (IR) Kilitlenme
Öncelikli Hedefleri: Kısa menzilli alçaktan uçan hedefler.

AIM-9R SIDEWINDER AAM



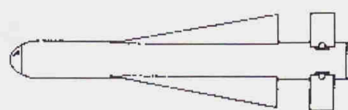
Ağırlık: 87 kg
Atış Menzili: 18 km
Hedef Bulma Sistemi: IR Kilitlenme
Öncelikli Hedefleri: Tüm hava hedefleri.

AGM-122 SIDEARM AGM



Ağırlık: 91 kg
Atış Menzili: 15 km
Hedef Bulma Sistemi: Pasif Radar Kilitlenme
Öncelikli Hedefleri: SAM ve silah kontrol eden radarlar.

AGM-65D MAVERICK AGM



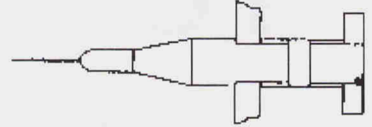
Ağırlık: 220 kg
Atış Menzili: 25 km
Hedef Bulma Sistemi: IR Kilitlenme
Öncelikli Hedefleri: Ağır zırhlı hedefler ve yerleşim birimleri.

AGM-114A/B HELLFIRE AGM



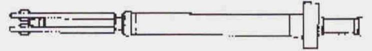
Ağırlık: 43 kg
Atış Menzili: 6 km (A), 8 km (b)
Hedef Bulma Sistemi: Yarı Aktif Laser (A), MMV Radar (B)
Öncelikli Hedefleri: Ağır zırhlı hedefler ve yerleşim birimleri.

BGM-71D TOW-2 AGM



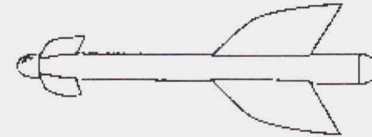
Ağırlık: 22 kg
Atış Menzili: 4 km
Hedef Bulma Sistemi: Tel Kontrollü
Öncelikli Hedefleri: Ağır zırhlı hedefler ve yerleşim birimleri.

HELSTREAK HVM AGM/AAM



Ağırlık: 40 kg
Atış Menzili: 7 km
Hedef Bulma Sistemi: Yarı Aktif Laser Kilitlenme
Öncelikli Hedefleri: Orta zırhlı yer ve hava hedefleri.

PENGUIN-3 ANTI-SHIP MISSILE



Ağırlık: 380 kg
Atış Menzili: 40 km
Hedef Bulma Sistemi: IR Kilitlenme
Öncelikli Hedefleri: Orta ve hafif gemiler.

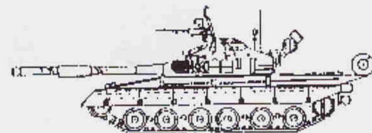
HYDRA 70 ROCKET SYSTEM



Ağırlık: 9 kg
Atış Menzili: 2-3 km
Hedef Bulma Sistemi: Yok
Öncelikli Hedefleri: Başlık tipine göre değişir.

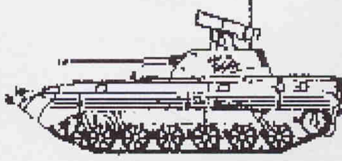
Şimdi de en tehlikeli düşman birimlerinden bahsedelim.

T-80A MAIN BATTLE TANK



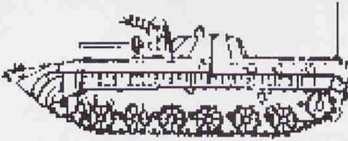
1983 de Sovyet ordusu hizmetine girmiştir. T-64 ve T-72'lerin geliştirilmiş halidir. 42 mermilik 120mm top ve 2 adet Songster füze taşır. Ayrıca iki adet makinalı tüfeği vardır. American ordusu bu tanklardan 14 tane vuran pilota bir adet Apache helikopteri verir.

BMP-2 INFANTRY FIGHTING VEHICLE



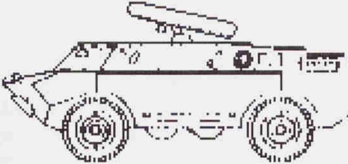
1980'de servise girmiştir. Sizin için en tehlikeli yanı 5 adet Spandrel füzesi taşımasıdır. Spandrel'lar çok uzun mesafeli füzelerdir. Hedefi kaybetseler bile çok uzun süre uçtuklarından tekrar kilitlenebilirler. Ayrıca 30mm'lik bir topu da vardır.

BMP-1 INFANTRY FIGHTING VEHICLE



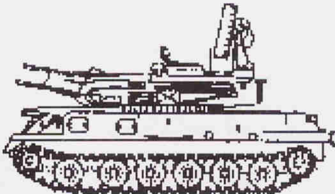
BMP-2'lerin bir alt modelidir. 5 adet kısa menzilli Sagger füzesi taşırlar. 75mm topu vardır. Mısır, Suriye ve Irak'ta çokça bulunur.

BRDM-3 ANTI-TANK VEHICLE



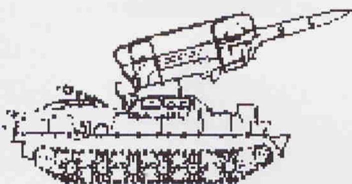
1977 ilk kez görülmüştür.15 adet Spandrel taşır. bazı modelleri Spandrel yerine Spigot füzeleriyle donatılmıştır.

ZSU-23(4) "SHILKA" SELF-PROPELLED AA GUN



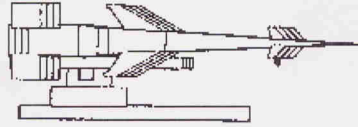
20 km menzilli hedef belirleme ve kilitlenme radarı vardır. 2x57mm topuyla kilitlendiği tüm hedeflerde hayatı cehenneme çevirir.

SA-6 "GAINFUL" SELF-PROPELLED SAM VEHICLE



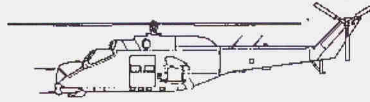
Yarı aktif radar kontrollü 3 adet SA-6 füzesi taşır. En büyük özelliği hareketli olmasıdır. Ayrıca kendisine yapılacak saldırılara karşı korunma sistemleri vardır.

SA-3 "GOA" LOW/MEDIUM ALTITUDE SAM SYSTEM



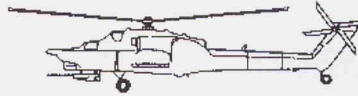
Bir GOA asla ıskalamaz. 4 adet SA-3 füzesi taşır ve tüm alçak ve orta yükseklikte uçan hedefler için en büyük tehdit unsurudur. Tabii ondan kurtulmak için her zaman küçükte olsa bir şansınız vardır.

Mi-24W "HIND-E" GUNSHIP



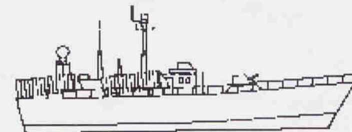
Rusların Apache'leridir. Daha büyük olduğundan taşıyabileceği silah sistemleri daha fazladır. En tehlikeli silahı SA-7 füzeleridir. 12.7mm'lik topuda çok hızlı atış yapabilme kaabiliyetine sahiptir. Dezavantajı ağırlığı yüzünden manevra kaabiliyetinin zayıf olmasıdır.

Mi-28 "HAVOC" GUNSHIP



En yeni helikopter teknolojisine sahip bu Gunship Apache'lerden bile üstündür. Yüksek manevra kaabiliyeti ve hızı sayesinde bir çok saldırıdan kolayca kurtulabilir. Ayrıca uzun menzilli SA-14 füzeleriyle donatılmıştır.

OSA-II CLASS GUIDED MISSILE PATROL BOAT



STYX SSM, SA-N-5 SAM taşıyan bu gemilere fazla yanaşmamak en iyi savunma yoludur. Zırhı hafif olduğu için kolay elimine edilirler fakat yinede taşıdığı füzeler açısından her an sizi düşürebilirler.

Evet, kullanılan tüm tuşlar aşağıda:

Simulasyon Kontrolleri:

Göreve son verme: Alt+E
Pause: Alt+P
Kokpit Tipi: Alt+S
Volume: Alt+V
Co-Pilot Sesi: Alt+C
Seçim Değiştirme:
TAB/SHIFT/ARROW TUŞLARI veya JOYSTICK HAREKETİ
Seçme: RETURN/BACKSPACE
Ekrandan Çıkma: ESC
Komut İptali: ESC
Zamanı Hızlandırma:]
Normal Time: [

Simulasyon Görüntüleri:

Kokpit: F1
Mast: F2
Sol: F3
Sağ: F4
Takip: F5
Taktik: F6
Remote: F7
Ters Taktik: F8
Füze: F9
Harita: F10
Harita Büyüklüğünü Değiştirme: Space

Uçuş Kontrolleri:

Yukarı: =
Hızlı Yukarı: SHIFT+=
Aşağı: -
Hızlı Aşağı: SHIFT+-
İniş Takımları: 3
Otopilot: 5
Sonraki Waypoint: 6
Önceki Waypoint: 7
Bay Açma/Kapama: 8
Rotor: 9
Otohover: 0
MFD Değiştirme: Z
Sağ MFD Değiştirme: X
Alt Sınır-: C
Alt Sınır+: V

Silah Kontrolleri:

Roket Salvox1: 1
Rocket Salvox2: 2
Rocket Salvox4: 4
Diğer Hedef: BACKSPACE
Radar Jammer: N
Chaff Atma: M
IR JAMMER: .
Flare Atma: /
Silah Seçimi: SPACEBAR
Jettision Weapon: SHIFT+SPACEBAR

Bu oyun için söylenecek bir şey bulamıyorum. Bence gelmiş geçmiş en iyi uçuş simulasyonu. Şimdiden çıkacak olan diğer Data Disk'lerini beklemeye başladım. Benim sözümü dinleyin ve hiç durmadan hemen gidip alın

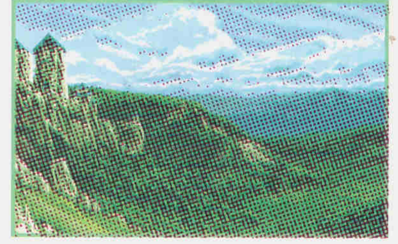
BARIŞ OKAN

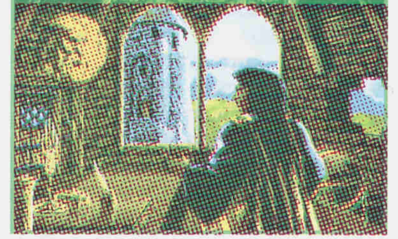
SES 100
MICROPROSE
1 MByte
4 Disket
Billboard'da
1 numara
GRAFİK 100
GENEL 100



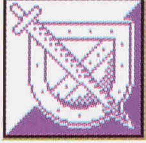
ISHAR 2

Messengers Of Doom

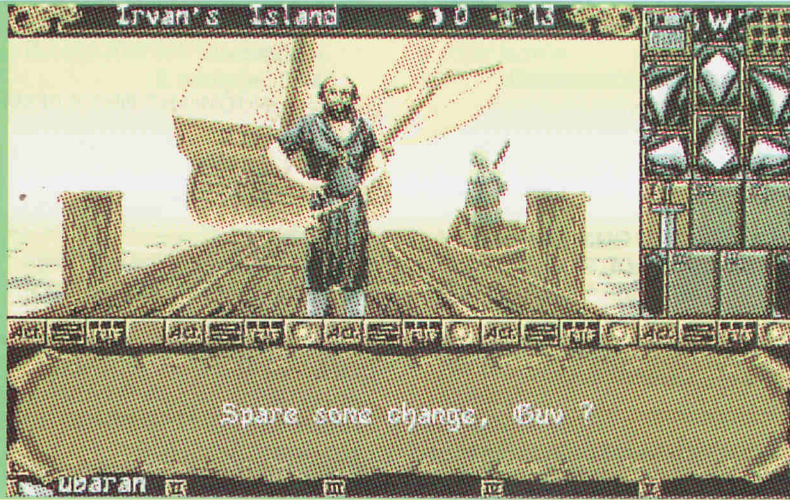




ROLE PLAYING



Tehlike Arborea'yı sarınca, gene bir kurtarıcıya ihtiyaç duyuldu. Her ne kadar Ishar kalesini kurtarmış olsanızda yüce insanlar yıkımlardan dolayı sizin bu işe fazla bulaşmanızı istemiyorlardı. Ama yine de yaşlı bir büyücü boş durmayıp tehlikeye bir çare bulmak için sizi kötülüklerin kaynağı olan adaya, Irvan adasına gönderdi. Günlerce süren yolculuktan sonra yeni bir macerada yine tek başınıza kaldınız Worm Tear Zubaran. Şimdi geriye kalan hayatta kalmak ve güçlenmek. Kötülüğün kaynağıyla ancak böyle başa çıkabilirsiniz. Ishar kalesi ayakta kalmak zorunda. Arborea'nın geleceği buna, yani size bağlı sayın oyuncu.



Gemiye binip diğer adaya gitmek için bu adadaki canavarı öldürmeniz gerekir.

Silmarils Fransız bir grup. Şimdiye kadar çıkardıkları bütün oyunlar çok değişik ortamlarda geçiyor. Grafikleri muhteşem. Ne yazık ki yaptıkları oyunların çok güzel olmalarına karşın tutulmaması dilinin Fransızca olmasından. Storm Master, Transarctica ve Ishar1 hem konu hem de güzellik açısından erişilemeyecek bir yerlerdeydi. Ama hepsi de Fransızcaydı. Transarctica'nın daha sonra İngilizce versiyonu çıktı. Geçen ay gelen Ishar II Cracker'ların azizliği yüzünden yine Fransızca çıktı. Oyunun orjinal versiyonu üç dil için tasarlanmış. Ayrıca piyasada bulunan Fransızca ve İngilizce versiyonlar Cracker'lar tarafından bozulmuş. Ancak iki versiyonu da bulursanız oyunu oynayabilirsiniz.

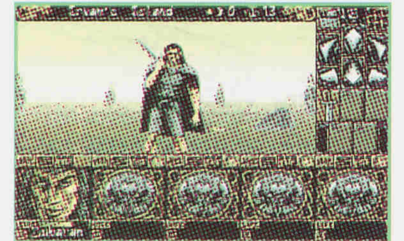
Bozuk yerlerden kurtulmak için öncelikle bol bol Save edin. Bozulan yerde versiyon değiştirip Save ettiğiniz dosyayı yükleyin ve devam edin. Böylece bozuk kısmı geçebilirsiniz. Unutmayın oyunun gerçek versiyonu başında dil seçimi olan versiyon. Şimdi gelelim oyunumuza.

Oyuna dil seçimi yaparak başlıyoruz. Dili seçip burayı geçtikten sonra oyunun demosunu seyredeceğiz. Burada Arborea'daki tehlikelerden söz eden bir büyücü, çok yaşlandığını ve ancak bizim bu dertlerle başa çıkabileceğimizi anlatıyor. Biz de kendimizi yeni bir maceranın içinde buluyoruz. Bundan sonra oyundaki müziklerin açılıp kapatıldığı seçenek geliyor. Ben şahsen kapatırdım, çünkü müzikler kapatılırsa oyun daha hızlı çalışıyor. Bu arada diskleri değiştirdikten sonra Return'e basın, yoksa yüklenmiyor. Bir saat bekledim tam oyunu bozuk diye atacaktım ki Return'e basmak aklıma geldi. Oyunumuzun 1200 uyumlu olmasıda ona bir artı puan kazandırıyor.

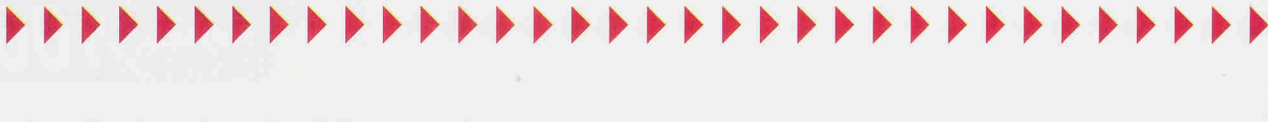
Oyun ekranı bayağı detaylı. Oyuna sadece bir karakterle, İrvan'ın adasında başlıyoruz. Ama FRP'leri FRP yapan Party'ler olduğu için birazdan gurubumuzu beşleyeceğiz (Goal'de Selim'i on beşlediğim gibi!). Neyse aşağıdaki her karakter resiminin üzerinde beş tane ikon var. Bunlardan en soldaki Act ikonu. Bunu klikleyince beş ikon daha çıkıyor. Bunlardan ilkiyle gruptaki biriyle dosluk kurulur, ikincisiyle gruptaki birini atmak için oylama yapılır eğer çoğunluk gitsin derse adam gruptan ayrılır. Üçüncü ikonla party'den biri öldürülür, dördüncüyle de yaralı bir adam (party'den) iyileştirilir. Bunun başarısı, kullanan adamın ilk yardım puanıyla orantılıdır. Bu dört ikonda dikkat edilmesi gereken şey önce hareketi yapacak adamın, sonra hareketin kendisinin ve en sonunda da üzerinde deneneceği adamın seçilmesidir. Son ikon olan Map'le harita gösterilir. Yeşil harita adanın, sarı harita da ilerİde gireceğimiz şehrin haritasıdır.

Act'ın yanındaki üzerinde çubuklar bulunan ikonla adamın psikolojik ve fiziksel olarak gücü bar grafiği ile gösterilir. Altta karakterin parası ve Experience (tecrübe) puanı vardır. Onun yanındaki ikonla adamımızın ellerinde bulunan şeyler vardır. Eğer bunlar silahsa sağda da yer alırlar. Adamınızın hangi eli daha kuvvetliyse silahları o eline verin.

En sağdaki ikon büyü ve iyileştirme yeteneği olan adamlarda aktiftir. Kırmızı top olan bu ikonla büyü yapılır. Saldırı büyülerinde hedef de seçmek lazımdır. Oklarla bu ekrana sığmayan büyüler de görülebilir. Ayrıca her karakterin ismine klikleyerek onun hakkında daha detaylı bilgiler alınır. Solda alt alta sırasıyla, karakterin adı (Örneğin, Zubaran, Thorn), mesleği (fighter, cleric, archer), ırkı (human, elf, dwarf), seviyesi, tecrübe puanı, yaşama gücü, fiziksel gücü, doğa üstü gücü, birlik olabilme gücü gösterilir. Yandaki defterli oklarla daha aşağılara bakıldığında daha çok bilgi alınabilir (Güç, dayanıklılık, hareketlilik, akıl, uysallık, hırsız-



Klan lideri yutulur cinsten değil. Kaçak döğüşün.



THE HOME COMPUTER CLUB

LAÇİN BİLGİSAYAR MARKET

PC'DE PARROT

AMIGALAR VE YAZICILAR
MONİTÖRLER

DİSKET VE KUTULARI
JOYSTICKLER

MOUSE VE AKSESUARLARI

ÜCRETSİZ VE HEDİYELİ
ÜYELİK

SINIRSIZ
A500 VE A1200
PROGRAMLARI

PTT ONAYLI
BÜTÇENİZE UYGUN
MODEMLER

KADIKÖY İŞ MERKEZİ
101 NUMARADA
SHOWROOM'UMUZ
HİZMETE GİRMİŞTİR.

YAKINDA

PC BBS'İMİZ
ÜCRETSİZ OLARAK
ÜYELERİMİZİN
KULLANIMINA
AÇILACAKTIR.

SUADİYE
ÇOLAK İSMAİL SOK.
NO 2/2 İSTANBUL
TEL: 380 31 50

MERKEZ
NEŞET ÖMER SOK.
10/14 KADIKÖY
TEL/FAX: 418 15 68

SHOWROOM
NEŞET ÖMER SOK.
10/101 KADIKÖY
TEL: 414 00 59 FAX: 414 00 83

TELETEKNİK YETKİLİ SATICISI

lık yeteneği, algılama yeteneği, ilk yardım başarısı, sağ elle iş yapma başarısı, sol elle iş yapma başarısı, atılan silahları kullanma başarısı, vurma gücü).

Sağdaki dokuz kutu kahramanımızın Inventory'si, yani yanında taşıdığı eşyalardır. Buradan alınan bir şey bir başkasına verilebilir veya aynı ekrandaki göz resmiyle de incelenebilir. Eğer elinizdeki şey yiyecek bir şeyse adama yedirmek için ağız ikonuna bırakılmalıdır Elbise gibi giyilecek şeyler vücudun üzerine konulmalıdır.

Paraya kliklerseniz yeni ikonlar çıkar. All'la tüm para, 0 la sıfır, artı ve eksilerle istediğiniz miktarda parayı üç ok resmiyle gruba eşit şekilde paylaştırırken, tek okla herhangi bir kişiye (party'den) verilir. Bu arada belirteyim inventory'de bulunan silahlar hiçbir işe yaramaz, onların ellere konulması gerekir.



Kurban törenini koruyan nöbetçiler biraz zayıflar.

Asıl ekranda yukarıda bulunduğumuz mekanın adı yazar. Sağında kaçıncı gün olduğu ve saat yazar. Oyunda zamana çok güzel riayet ediliyor. Hava kararmaları ve ışımaları gösterilirken, gece dükkanlara girilemiyor. Sağ tarafta bir sürü ikon var. Disk olan ikonla save, load, oyuna yeniden başlama işleri yapılabilinir. Bu arada oyunu save etmek istiyorsanız iki şeye dikkat edin. Disketiniz formatlı olsun ve Save adlarını bir yere yazın çünkü müziğin açık mı kapalımı olacağı menüyle sorulan bu oyunda Save-load isimleri menü olarak önümüze gelmiyor. Yani Load yaparken Save'in adını yazmanız isteniyor. Eğer tam ad yazılmazsa Save yüklenmiyor. En alttaki seçenek ise bir Save diskinden başka bir save diskine transfer yapmak için.



Artık şehre yakınsınız. Medeniyet gibisi yok.

Disk menüsünün yanında pusula var ve haritayla birlikte kullanıldığında tam verim alınıyor. Onun sağında da grid var. Bu gridde adamlarımızın dizilişini belirliyoruz. Şöyle ki en ön yani üst sırada numarası bulunan adamlar düşmanla direk yüzyüze gelirler ve çabuk ölürler. Bu yüzden korunması olmayan adamları arkaya koyarsanız yara almazlar, tabii ateş de edemezler. Bence en iyi silahlanmış ve kalkanı olan iki fighterı öne büyücüleri de arkaya koyun. Buradan sağ butonla çıkabilirsiniz. Altta yön okları vardır. Dört yöne de gidebilirsiniz. Uçları kıvrık iki okla ise etrafınızda dönersiniz.

Bunların da altında beş kutucuk vardır. Bunların yanındaki sayılar adamlarımızı temsil eder. Yani ilk adamın eline kılıç verirseniz burada da kılıç olacaktır. Buraya sol butonla klikleyerek silah kullanılır. Yaptığı zarar ekranda gösterilir. Saldırırken her adamınızla sırayla vurun. Vurduktan birkaç saniye sonra yeniden vurabilirsiniz. Eğer bir adamınızı geride bırakmışsanız onun silahı kullanılamayacağı için üzeri kapanır. Böyle adamlara silah vermeyin. Ok gibi atılan silahlar için cephane de gerekir. Çok şükür menüler bitti, artık oyuna başlayabiliriz.

Tek kişiyiz ve açıklık bir yerdeyiz. Ben kendi yapabildiklerimi size anlatacağım. FRP oyunlarında Adventure'lardaki gibi tek bir çözüm yolu olmayacağından siz tamamiyle farklı bir yaklaşımda olabilir ve bambaşka bir yolla çözüme ulaşabilirsiniz.

FRP'lerin zevki de zaten gerçek hayattaki gibi insanların yapabilecek birçok seçeneği olmasındadır.

Bulunduğumuz yerden ileri gidersek önümüze iki adam çıkar. Bu iki adam fanatik bir tarikatın koruyucuları. Asıl lider onların arkasında ve bir kızı kurban etmekle meşgul. Bu adamları yenmek oldukça zor ama imkansız değil. Sunağı korudukları için üzerinize gelmiyorlar. İşte bu onların en kötü hatası çünkü az sonra bu hata onların hayatına mal olacak. Yeterince hızlı davranın ve ileri adım atıp vurun. Hemen geri kaçın. Size vurmaya vakit bulamayacaklar. Hızlı davranmak için ileri ve geri hareketleri numerik klavyedeki ok tuşlarıyla yapın, Mouse'u sadece saldırı için kullanın. Adamlar fazla dayanamayıp öleceklerdir. Şimdi sizi daha zorlu bir rakip bekliyor. Klan'ın lideri. Sizi görünce üzerinize geliyor. Korkmayın sadece bir seferlik o da kurbanı koruduğu için sizi takip etmiyor. Aynı hareketi daha hızlı yapın. Yalnız bu sefer hareketler arasında dört beş saniye bekleyin. Lideri de öldürdükten sonra yaralı olan kızla konuşun size bir isim ve bir kolye verecek.

Artık sıra haritanın kuzey batısında bulunan kasabaya gitmeye geldi. Uzunca bir yürüyüşten sonra oraya varabilirsiniz. Korkmayın başka düşman yok.



İşte size bir yol arkadaşı.

Kasabanın girişinde bir kuyu var. Hiç vakit kaybetmeden kola klikleyerek ipi yukarı çekin. İşte ilk elemanınız geliyor. Hırsızlığı yüzünden kuyuya atılarak cezalandırılmış. Hırsızlığı çok iyi. Hatta ara sıra üzerini kontrol edin çünkü sizden para aşırıyor.

Kasabada halkın tek derdi bize bir şeyler satmak. Onlara para verirseniz yararlı dedikoduları öğrenebilirsiniz. Bunlardan en önemlisi adanın güneydoğusunda bulunan bataklıkta yaşayan bir canavarla ilgili öykü. Eğer onun kolyesini krala getirebilirsek birer kahraman oluruz.

Kasabada sadece dört tane bulunan haritadaki yolların sonunda noktayla gösterilen büyük yapılara girebiliyoruz. Bunlardan biri kralın konağı, diğeri silah satan dükkan, üçüncüsü gerekli malzemeler satan dükkan, sonuncusu da taverna. Tavernada yemek yiyebilir (eat), uyuyabilir (sleep), konuşulanları dinliyebilir (listen) ve en önemlisi partimize adam katabiliriz (enroll). Enroll deyince orada bulunanların listesi ve resimleri çıkar. Bence bir Wizard, bir Priest, bir Ranger, bir de Fighter alın. Ama bunlar da sadece sizin isteğinizle olmuyor. Her adam



Bu adanın en vahşi ve en zengin canavarı karşınızda.



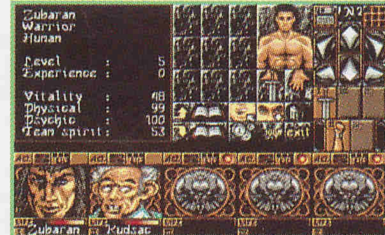
seçildiğinde gruptaki adamlar yeni kişiyi oyluyorlar. Eğer çoğunluk isterse bu kişi gruba girebiliyor. Yoksa ne kadar gerekli ve güçlü olursa olsun aranıza katılamıyor. Katılanları seçerken seviyelerine ve güçlerine dikkat edin. Eğer adamlarınız savaşırken ölürse buraya gelip yeni adamlar alabilirsiniz. En azından yaşayan bir adamınız olmalı.

Party hazırsa her iki dükkana gidip gerekli şeyler satın alın. Zırhlara, silahlara, yiyeceklere ve kalkanlara önem verin. Eğer yay kullanıyorsanız ok da alın. Akşamı dışarıda geçirebileceğiniz gibi tavernada da geçirebiliriz. Yalnız tavernada uyurken iyileşebiliriz bunun haricinde büyü gereklidir.

Silahlarımızı kuşandıktan ve güçsüzleri arkaya koyduktan sonra oyuna başladığımız yere gidin. Daha sonra güneye yönelin. Bataklıktaki küçük canavarlara dikkat; en ummadığınız anda ortaya çıkıyorlar ve onları çok zor görebiliyoruz. Bataklığın ortasında açık bir alan var. Burada tüm ada halkının korktuğu canavar var. Yuvasını koruduğu için aynı taktik vur ve kaç. Canavar çok sıkı vuruyor. En güçlü savaşçıları bile, eğer kaçmazsanız, yok edecek güce sahip. Canavarı öldürünce neredeyse zengin oluyoruz çünkü üzerinden 100.000 altın çıkıyor.

Bir de kolye. Bu kolyeyi krala götürün ve diğer adaya geçiş için kayığı kullanma izni alın. Kayık adanın güneybatı ucunda.

Dikkat edeceğiniz bir nokta da en batıdaki, şehrin biraz altında bulunan yoldan gidince çıkan iki kaya. Bu iki kayanın arasında garip bir kutu var bunu alınca iki kaya birden canlanıyor ve biz arada kalıyoruz. Elimizdeki silahlar işe yaramıyor ve kaya adamın tokatlarıyla ölüyoruz. Burayı normal silahlarla geçeceğimizi zannetmiyorum. İnşallah yakın zamanda burayı geçerim ve tam çözümde buluşuruz. Ama daha evvel dediğim gibi burayı başka bir şekilde siz geçebilirsiniz belki. Boş zamanlarınızda bu oyunu oynayın da beni sondan haberdar edin.



Inventory ekranı kullanımı çok kolay olacak şekilde tasarlanmış.

Evet bu akıcı ve güzel FRP bizi uzun bir süre oyalar. Kısa yüklemeleri güzel grafikleriyle bu tarza gönül vermiş herkese bu oyunu tavsiye ederim. Ayrıca harddiski olanlar bu oyunu HD'ye atarlarsa muhteşem zevkli bir hale geliyor. Durmayın gidip alın ama mutlaka iki versiyonu da alın...

Korhan Demirkaya & Selim Sarı


SES 80

Silmarils
3 Disket
1 MByte
Billboard'da
3 numara


GRAFİK 95


GENEL 92

Blade of Destiny


ROLE PLAYING

Alman bir FRP oyuncusuna "Dungeons & Dragons" pek yeterli gelmez. Çünkü bugünlerde herkes yeni çıkan "Das Schwarge Auge" (İngilizcesi: "The Black Eye") adlı oyunu oynuyor. Oyun Arkania adlı dünyada geçiyor. Bu dünyada ejderhaların canı biraz sıkkın. Elf'ler yüceleştirilmiş, Orc'lar ise tam anlamıyla korkunç. Ayrıca fantazilerin çoğundan farklı olarak oyun ortaçağda geçiyor (gerçi ortaçağda Blade Of Destiny'de olduğu kadar çok büyü yoktu ama neyse).

Oyunun hikayesi bir grup Orc'un tehdidi altında bulunan huzurlu ülke Arkania'da geçiyor. Oyunda, görevleri kayıp kılıç "blade of destiny"nin yerini gösteren dokuz parça haritayı biraraya getirmek ve daha sonra bunu Orc şefinin kafasına gömmek olan bir grup maceracıyı yönetiyorsunuz. Bu kılıcın eski sahibi ne yazık ki bir grup Orc tarafından esir alınmış, küçük parçalara ayrılmış ve kılıcına da el konulmuş. Oyunda yalnızca harita parçalarını bir araya getirmekle kalmayıp aynı zamanda Orc ülkesinin karlı tepelerine gidecek ve yolda karşılaşılan birçok kötü ile savaşmaktan korkmayacak bir maceracı grubu da kurmanız gerekiyor. Grubunuzu kurduktan sonra Arkania diyarında dolaşıyor, yanlışları düzeltiyor, bira içiyor ve zavallı, yardıma muhtaç ejderhaları korkunç bakirelerden kurtarıyorsunuz.



Şehirde gezmek zevkli ama asıl hedefinizi unutmayın.

Oyunun konusu ödül alabilecek kadar orijinal olmasa da değişebilen yaklaşım yolları ve dolayısıyla değişken sonuçların olması oyuna her başlayışınızda sizi biraz daha kendine bağlıyor. Bunlara ek olarak hikayenin ve oyun sırasında gittiğiniz yerlerin gerçekçiliği de oyunun önemli özelliklerinden biri.

Bir grup yaratmak biraz karışık bir iş. Bütün FRP'lerde bulunan strength (güç), wisdom (bilgelik), intuition (sezgi), dexterity (kabiliyet) gibi karakter özelliklerine ek olarak oyunda, superstition (büyü korkusu), avarice (açgözlülük), necrophobia (ölüm korkusu) gibi özellikler de var. Bu yeni özelliklerin farklı etkileri oluyor.


İşte "Orc skull steppes" Aman dikkatli olun.

Örneğin necrophobiası olan bir grup elemanı "ölü" Orclarla yapılan bir savaşta canlılarıyla yapılan bir savaşa göre daha çok sıvışma eğilimi gösteriyor. Ayrıca özellikler de birbirlerini dengeliyorlar, yani eğer bir karakterinizin fiziksel gücü fazlaysa bu karakter zeka yönünden biraz kıt oluyor.

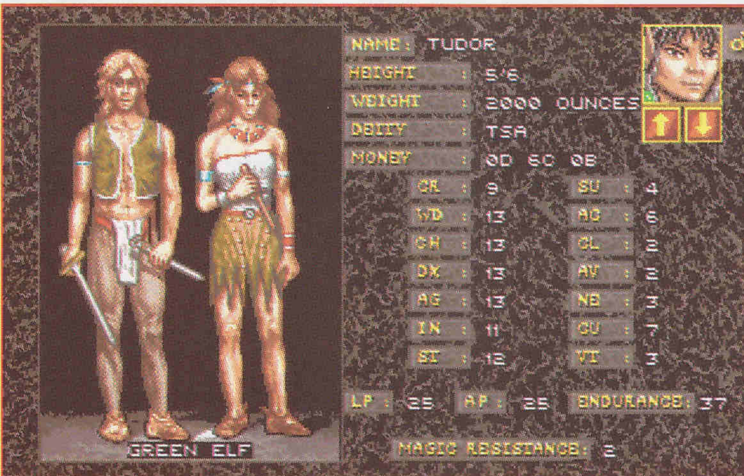
Karakter yaratma işi oyunla birlikte verilen ayrı bir programda yapılıyor. Bu program ayrıca oyunlarınızı save edebilmeniz için de bir disket hazırlıyor. Karakter yaratırken iki seçeneğiniz var ya zar atarak (izafi bir zar) karakterlerinizin özelliklerini belirliyorsunuz ya da warrior, dwarf, rouge ve druid olan dört hazır karakterden birini seçiyorsunuz ve bu temel üstüne karakterlerinizin bazı özelliklerini geliştiriyorsunuz (bu arada malesef bazı özellikleri de zayıflıyor). Karakterlerinizi yaratma işi bittiğinde grubunuzu diskete kaydedip oyuna başlıyorsunuz.



Dost canlısı bir yabancı.

KASABADA BİR GECE

Siz ve mutlu grubunuz Arkania'nın en kozmopolit şehri olan Ragnar'da oyuna başlıyorsunuz. Burada etrafta gezinerek kontrolleri anlayabilir ve neler olup bittiğini öğrenebilirsiniz. Başlamak için en uygun yer şehir halkından bir çoğunun oturup gevezelik ettiği tavernalardır. Ayrıca şehirde savaş kabiliyetlerinizi de sınayabileceğiniz bir zindan bulunmakta.



Karakteriniz oyundaki başarınız demektir. Dikkatli kontrol etmeyi unutmayın.



Şehirde gezerek konroller hakkında bilgi edininiz.



Her an tetikte bekleyin. Ummadığınız bir anda düşmanla karşılaşabilirsiniz.



Alışveriş zaman.

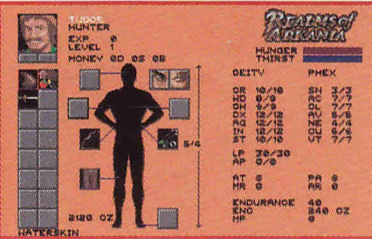
SAVAŞ ZAMANI

Oyunda savaş, çoğu FRP oyunundan farklı bir şekilde gerçekleşiyor. Normal oyuncu görüş açısının yerine Battlechess'in görüntüsüne benzer bir pseudo 3D görüntü kulanılmış. Grup elemanları ve düşmanlar sayı sistemiyle kontrol edilen bir düzen içerisinde hareket ediyorlar. Örneğin: eğer hareket sayınız beş ise beş kare hareket edebilir veya düşmana saldırabilirsiniz fakat ikisini aynı anda yapamazsınız.



Silahlar için ruhsat almanıza gerek yok. İstediğinizi seçin.

Yapabileceğiniz hareketler, ilerlemek, saldırmak, büyü yapmak, silah değiştirmek veya beklemektir. Eğer grubunuzda okçu(lar) varsa yapabileceğiniz en iyi şey düşmandan zarar görmeyeceğiniz bir uzaklıkta durarak onlara ok atmaktır. Savaş bölümünde her karakterin sahip olduğu kendine özgü animasyon ve ses efektleri de oyuna gerçekçilik kazandırıyor.



Karakterinizle ilgili ayrıntılı bilgiler ve taşıdıklarınız.

Eğer savaş fazlaca uzarsa, oyun alanının köşesini hareket ettirerek kaçabilirsiniz, ama yolunuz düşmanlar tarafından tutulmuşsa mecburen sonuna kadar savaşmalısınız. Bu da, savaşın biraz uzun sürdüğü ve mouse'un tuşlarına basarak düşmana birşeyler fırlatmaktan öte biraz da kafa çalıştırma gerektirdiği anlamına geliyor. Bir savaştan sağ çıktıktan sonra bütün elemanlarınıza savaştaki becerilerine göre experience puanı verilir. Bu experience puanlarından yeterince alan karakterleriniz level atlarlar ve özellikleri gelişir. Büyücüler de bunu yeni büyüler öğrenebilmek için kullanırlar.



Grafikler oyunda çok iyi bir atmosfer yaratmış.

Oyun içinde ilerleyip değişik yerlere gittikçe değişik söylentilerden öğrendikleriniz sayesinde bir çok iş becereceksiniz. Bütün bunlar sizi sonunda Blade Of Destiny'nin saklı olduğu yere götürecek. Tabii ki buralara gelebilmek pek kolay değil; bayağı güçlü parti elemanlarınızın olması gerekiyor. Yani oyunu birkaç saat içinde bitirebilmeyi pek ummayın, en az bir kaç haftayı gözden çıkarmanız gerekiyor.

Oyun 1Mb A500'de rahatça çalışıyor. 512 Kb hafızalı bir A500'de oyunu oynayabilmek için ya güzel grafiklerden ya da ses efektlerinden vaz geçmeniz gerekiyor. Ayrıca harddisksiz bir sistemde de oynanabiliyor, yalnız oyunun yükleme için bayağı bir zamanınızı harcayacağını unutmamalısınız. Tabii yüksek hafızanız ve birkaç drive'ınız varsa biraz daha rahat edersiniz ama genede en iyisi bu oyunu harddisk'e yükleyerek oynamak. Açıkçası bu oyun meraklıları için çok güzel bir harddisk alma bahanesi.

Blade Of Destiny bir üçlünün ilk oyunu. Bu oyundan anlaşıldığı kadarı ile bu serinin geleceği bayağı parlak. Oyunda genel yaklaşım "Eye Of The Beholder"dan çok "Dungeons And Dragons"a benziyor. İşte bu da oyuna ayrı bir zevk katıyor, çünkü güzel dizayn edilmiş ve üzerinde çalışılmış, farklı, gelişmiş bir oyun. Örneğin Blade Of Destiny'de diğer oyunlara göre daha çok büyü çeşidi var ve bunlar çok iyi düşünülmüş.

Açıkçası oyunun çözümü biraz uzun sürse de, geri dönülüp tekrar tekrar oynanılabilecek derecede güzel ve sürükleyici bir oyun. Bütün FRP'cilere tavsiye ederim.

Ohrenk TÜMSENCİK

SES 80

US Gold
8 Disket
512 KByte
Billboard'da
6 numara

GRAFİK 80

GENEL 75

REDOX BİLGİSAYAR

KRN PC LER

MAKİNA	PEŞİN	3 TAKSİT	5 TAKSİT	7 TAKSİT
386 DX-40	737	848	922	1.032
486 SX-25	812	992	1.078	1.207
486 DX-33	1.198	1.378	1.497	1.677
486 DX-50	1.477	1.695	1.847	2.068
486 DX-66	1.596	1.836	1.995	2.235

SABİT ÖZELLİKLER: *Mono VGA Ekran, 2 MB Ram, 3.5" Hd Driver, 2 Seri-1 Paralel 1 Game Port, Mini Tower Case, 101 Tuş Türkçe Klavye, Microsoft Mouse, Ms Dos 5.01, Grafik-Yazılım-Adres Etiket Programı, 1 Kutu Disket ve Oyun, Türkçe Kullanım Kılavuzu, 1 sene gerçek garanti ve ücretsiz servis.*

SABİT KONFİGURASYONLAR ÜZERİNE İLAVE PARÇALAR.

40 MB	40 MB	40 MB	40 MB	40 MB	40 MB	0.39 SVGA EKRAN	0.28 SVGA EKRAN	1 MB EK RAM	5.25" HD DRIVER	3.5" HD DRIVER	SOUND BLASTER
145	240	265	390	455	650	185	235	85	68	55	135
166	276	304	445	523	747	212	270	98	79	64	156
181	300	331	487	568	812	232	293	106	85	69	169
203	336	371	546	637	910	260	329	119	96	90	189

AMIGA VE YAN ÜRÜNLERİ

MAKİNA	PEŞİN	3 TAKSİT	5 TAKSİT	7 TAKSİT
AMIGA 500 PLUS	4.500.000	5.310.000	6.300.000	7.020.000
AMIGA 1200	7.500.000	8.850.000	10.500.000	11.700.000
AMIGA CDTV	6.500.000	7.670.000	9.100.000	10.140.000
1084 SP1 MONİTÖR	4.000.000	4.720.000	5.600.000	6.240.000
512 K RAM	450.000	531.000	630.000	710.000
A 520 MODÜLATÖR	750.000	885.000	1.050.000	1.700.000

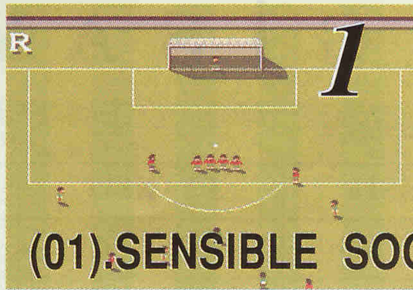
Program bulmakta zorlanan arkadaşların dikkatine.

Eski model bilgisayarlarınız en uygun şekilde yeni model Amıga ya da Krn PC lerle değiştirilir.

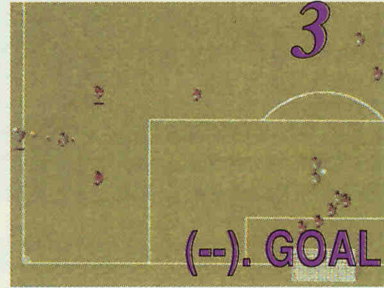
Şayet kullanabileceğiniz oyun ve program bulmakta zorluk çekiyorsanız, bir telefon ya da mektupla açık adresinizi bize bildirin. Adresinizle birlikte isminizi, yaşınızı, mesleğinizi, ilgi alanlarınızı, kullandığınız bilgisayarın markası modeli ve genel özelliklerini bildirmeyi unutmayınız.
Tüm bunları eksiksiz bildirdiğiniz takdirde en kısa sürede binlerce oyun ve programdan oluşan tanıtım disketi ücretsiz adresinize postalanacaktır. Gerekli diğer bilgileri disket içerisinde açıklamalar kısmında bulabilirsiniz.

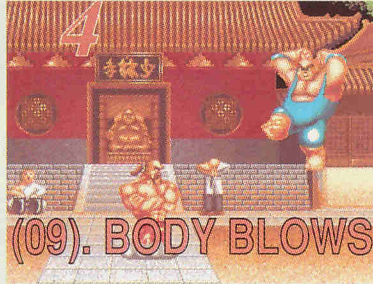
MERKEZ: EBUZZİYA CAD. TAŞEVLER SOK. NO:2/1 BAKIRKÖY (DURU SÜRÜCÜ KURSU ALTI) TEL: 543 11 10-543 65 85 FAX: 542 46 58
ŞUBE: AHMET VEFİK PAŞA CAD. NO: 59 ODABAŞI/ÇAPA TEL: 589 26 18

EN İYİ 50









↘ 05.(02) STREET FIGHTER II
↗ 06.(11) FLASHBACK
↔07.(07) LEMMINGS 2
↘ 08.(05) ANOTHER WORLD
↘ 09.(08) LOTUS III
↘ 10.(04) DESERT STRIKE
↗ 11.(13) PROJECT X
↘ 12.(10) MONKEY ISLAND II
↗ 13.(19) THE MANAGER
↗ 14.(18) SHADOW OF THE BEAST III
↗ 15.(189)ENTITY YG
↗ 16.(28) WINGS
↘ 17.(15) LOTUS II
↘ 18.(16) BAT II
↘ 19.(06) SUPER FROG
↘ 20.(14) SUPER TETRIS
↘ 21.(20) MOONSTONE
↘ 22.(03) THE CHAOS ENGINE
↘ 23.(17) PIRATES
↗ 24.(94) SENSIBLE SOCCER 1.0 TG
↗ 25.(63) TV SPORTS B.BALL TG
↗ 26.(---) ARABIAN NIGHTS YG
↗ 27.(58) CURSE OF ENCHANTIA TG
↗ 28.(38) JAGUAR XJ220
↗ 29.(61) INDIANA JONES IV (ADV.) TG
↗ 30.(34) PREMIERE
↗ 31.(67) PINBALL DREAMS TG
↘ 32.(23) CIVILIZATION
↘ 33.(25) PINBALL FANTASIES
↗ 34.(59) MYTH TG
↗ 35.(42) DARK SEED
↗ 36.(43) ZOOL
↘ 37.(29) NORTH & SOUTH
↗ 38.(40) DUNE
↘ 39.(21) WAX WORKS
↗ 40.(86) SWIV TG
↘ 41.(31) WING COMMANDER
↘ 42.(26) FINAL FIGHT
↗ 43.(139)LURE OF THE TEMP. TG
↗ 44.(140)M1 TANK PLATOON TG
↗ 45.(53) LEMMINGS + DATA TG
↘ 46.(22) EYE OF THE BEHOLDER II
↗ 47.(49) SLEEP WALKER
↘ 48.(47) EPIC
↘ 49.(35) TURRICAN II
↘ 50.(32) NICK FALDO'S GOLF

TG: Listeye tekrar girenler, YG: Listeye yeni girenler

KAZANANLAR:

Serhan Atamyan **A500PLUS**

Çiğdem Özkan **Infrared Mouse**, *Muammer Derebaşı* **6 Ay *AMIGA* + Manyetik Paket aboneliği**

KATILMAK İÇİN:

En beğendiğiniz 20 oyunu beğeni sıranıza göre yazın. Kullandığınız bilgisayarı, yaşınızı ve adresinizi ekleyin. Eğer dergilerinizin bir arkadaşınıza gitmesini istiyorsanız, onun ad ve adresini ekleyin ve hemen adresimize gönderin. Gelecek ay kazanan siz olabilirsiniz! Adresimiz:

AMIGA Dergisi PK 41 - 81311 Bahariye İSTANBUL

Billboard

PUZZLE & QUIZ



1- Lemmigs 2
2- Super Tetris
3- Push Over
4- Dynablaster
5- Lost Vikings
6- Morph
7- Wizkid
8- Steg
9- Humans
10- Troddlers

RACING



1- No Second Prize
2- Lotus Turbo Challenge III
3- Lotus Turbo Challenge II
4- Nigel Mansell's World Champ.
5- Jaguar XJ 220
6- Road Rash
7- Super Cars 2
8- Stunt Car Racer
9- Vroom
10- Team Suzuki

ADVENTURE



1- Darkseed
2- BAT II
3- KGB
4- Monkey Island II
5- Curse Of Enchantia
6- Ween - The Prophecy
7- The Legend of Kyrendia
8- Lure of Temptress
9- Secret of Monkey Island
10- Indiana Jones & Last Crusade

BEAT'EM UP



1- Street Fighter II
2- First Samurai
3- Myth
4- Body Blows
5- International Karate
6- Budokan
7- Final Fight
8- Pit Fighter
9- Double Dragon III
10- Ninja Wariors

FLIGHT SIMULATION



1- Gunship 2000
2- A320 Airbus
3- Wing Commander
4- B-17 Flying Fortress
5- Flight of the Intruder
6- F-19 Stealth Fighter
7- A-10 Tank Killer
8- Red Baron
9- Birds of Prey
10- Air Support

ARCADE ADVENTURE



1- Another World
2- Flashback
3- Beast III
4- Hare Raising Havoc
5- Indiana Jones & Fate of Atlantis
6- Mercenary III
7- Rome AD 92
8- Sword of Honour
9- Schelober's Quest For A Babe
10- Heimdall

BAT & BALL



1- Pinball Fantasies
2- Arkanoid II - Revenge of DOH
3- Shuffle Pack Cafe
4- Bunny Bricks
5- Arkanoid
6- Botics
7- Pinball Dreams
8- Titan
9- Ballistix
10- Lords of War

ROLE PLAYING



1- Might & Magic III
2- Fate Gates of Dawn
3- Ishar 2
4- Abondoned Places 2
5- D.M. - Chaos Strikes Back
6- Blade Of Destiny
7- Eye Of The Beholder II
8- Waxworks
9- Son Of Empire
10- Legends Of Valour

ARCADE STRATEGY



1- Dune II
2- Syndicate
3- Elite & Elite II
4- D.Day
5- Armour Geddon
6- Universal Warrior
7- Starglider II
8- Transarctica
9- Pirates
10- Dragon's Breath

LAND & SEA SIMULATION



1- M1 Tank Platoon
2- Silent Service II
3- Team Yankee II
4- Team Yankee
5- Silent Service
6- Sherman M4
7- Operation Spruance
8- Conqueror
9- Advanced Destroyer Simulator
10- Red Storm Rising

PLATFORM



1- Arabian Nights
2- Sleepwalker
3- Traps & Treasures
4- Global Gladiators
5- Zool
6- Entity
7- Super Frog
8- Premiere
9- Lion Heart
10- Ugh

STRATEGY



1- Power Monger + Data Disk
2- Utopia + Data Disk
3- History Line 1914-1918
4- A. Art Of War In The Skies
5- Civilization
6- Populous II
7- Mega-lo-Mania
8- Battle Isle - T. M. Of Chromos
9- Sim Earth
10- Romance of Three Kingdoms II

SHOOT'EM UP



1- Project X
2- Walker
3- Chaos Engine
4- SWIV
5- Desert Strike
6- Turrican 2
7- Silk Worm
8- Firehawk
9- Turrican
10- Simulcra

SPORT SIMULATION



1- GOAL!
2- Nick Faldo's Golf
3- J.W. Competition Of Darts
4- Kick Off II + Data Diskleri
5- Sensible Soccer 92-93
6- G.G. World Class Cricket
7- Jimmy White's WW Snooker
8- Football Tactician 2
9- Pro Tennis Tour
10- PGA Tour Golf + Data Disk


Lee Cooper
the Feeling's Great

Arçelik Robo Press, kıyar, sıkar, keser, rendeler, dilimler...

BİR ALETTE 3 İŞLEV



Katı meyve/sebze sıkacağı



Rende



Kıyma çekici, öğütücü



Evde bir Arçelik Robo Press varsa, havuçtan domatese, elmadan şeftaliye pek çok sebzenin, meyvenin suyu sıkılır.
Soğandan sarmısağa, kerevizden turpa, katı besinler doğranır. Soslar, kremalar, mamalar kolayca hazırlanır. Kıyma çekilir, hamur yoğrulur. Ve Robo Press, herşeyi bir çırpıda, kıyar, keser, rendeler, sıkar, dilimlerken zamanı sevdiklerinize bırakır.



Koç

Güzel Sanatlar / Saatchi & Saatchi